

บทที่ 5

การสร้างภาพบนเวที และการออกแบบเพื่อการแสดง

นอกจากเป็นศิลปินผู้ตีความหมายบทละครแล้ว ผู้กำกับยังควรจะต้องมีความรู้หรือทักษะด้านการออกแบบ และการสร้างภาพบนเวทีเป็นอย่างดีอีกด้วย ทั้งนี้เนื่องจากละครเป็นศิลปะผสมที่ต้องอาศัยความสวยงาม เหมาะสม และลงตัวในทุกๆ ด้าน จึงจะทำให้เกิดละครที่ดีได้ หากผู้กำกับตีความเก่งและเข้าใจเรื่องได้ทะลุเพียงอย่างเดียว แต่ไม่มีมุมมองทางด้านศิลปะ หรือความสวยงามบนเวทีเลย ก็ไม่อาจทำให้ละครของเขาน่าดูได้ ละครคงจะดูจืดชืดและขาดรสนิยมทางด้านศิลปะหรือความสวยงามไป ดังนั้น ผู้กำกับจึงจำเป็นต้องเรียนรู้หลักการในการออกแบบ เพื่อทำให้งานละครมีสีสัน มีความสร้างสรรค์ และประทับใจแก่ผู้ชมได้

1. ความหมายของการสร้างภาพบนเวทีและการออกแบบเพื่อการแสดง

ศิลปะการสร้างภาพให้ปรากฏบนเวที (picturization) และการออกแบบเพื่อการแสดง (theatre design) คือ การจัดวางการเคลื่อนไหว รวมถึงการใช้พื้นที่บนเวทีของนักแสดง และการออกแบบฉาก แสง สี เครื่องแต่งกาย และแต่งหน้า เพื่อเป็นส่วนประกอบสำคัญในการนำเสนอละคร อันจะทำให้ละครมีความสมบูรณ์ สวยงาม อีกทั้งยังสื่อความหมายและอารมณ์ของการแสดงเพิ่มขึ้น คล้ายกับเป็นการวาดภาพของจิตรกร แต่แทนที่จะวาดลงบนผ้าใบ ผู้กำกับการแสดงกลับวาดภาพเหล่านั้นที่เป็น 3 มิติ ลงในเวทีการแสดงของเขาแทน ด้วยการใช้นักแสดงฉาก แสง สี เสื้อผ้า การแต่งหน้า ทั้งหมดนี้ทำหน้าที่เป็นวัตถุที่ปรากฏในภาพ โดยใช้เทคนิคในการลากเส้น ให้สีสัน แรเงา เว้นช่องว่าง ฯลฯ ไม่ต่างจากเทคนิคของการวาดภาพในงานทัศนศิลป์แต่อย่างใด

อย่างไรก็ตามการสร้างภาพบนเวทีและการออกแบบเพื่อการแสดง จะต้องสอดคล้องกับแนวการนำเสนอของละคร (style) ซึ่งผู้กำกับการแสดงจะต้องหารือกับผู้ออกแบบในแต่ละส่วนอย่างใกล้ชิด เพื่อให้เข้าใจร่วมกันอย่างถูกต้อง ทั้งนี้เนื่องจาก แม้ว่าฉาก แสง สี เครื่องแต่งกาย แต่งหน้า รวมถึงการเคลื่อนไหว และการใช้พื้นที่บนเวทีของนักแสดง จะทำหน้าที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน แต่สิ่งเหล่านี้จะปรากฏขึ้นพร้อมกันเสมอ ดังนั้นผู้กำกับจึงจำเป็นต้องดูแล และควบคุมให้ผลงานทั้งหมดนี้มีความกลมกลืนกัน และสนับสนุนกันอย่างมีเอกภาพ

นอกจากนี้ ผู้กำกับต้องไม่ลืมว่าภาพบนเวที และการออกแบบเหล่านี้เป็นเพียงส่วนประกอบของเรื่อง แต่ไม่ใช่ตัวนำ การออกแบบจึงจำเป็นต้องควบคุมให้เป็นไปในทิศทางที่ประสานกลมกลืนกัน ไม่ใช่ต่างฝ่ายต่างออกแบบ แข่งขันกันสร้างสรรค์อย่างสวยงาม แต่มีสไตล์ที่กระจัดกระจายกันไปคนละทิศละทาง ก็ไม่อาจเรียกได้ว่าเป็นการออกแบบที่ดี นอกจากนี้ หลักการสำหรับการออกแบบเพื่อการแสดงประการต่อมา คือ การนำไปใช้งานได้จริง และสอดคล้องเหมาะสมกับความหมายของเรื่อง ดังที่ ฤทธิรงค์ จิวากานนท์ (2550, หน้า 139) ได้กล่าวไว้ดังนี้

ความสำคัญของภาพรวมบนเวทีไม่ได้อยู่ที่ความสวยงาม หรือการสร้างสิ่งสวยงามประดับประดาเท่านั้น แต่ที่สำคัญยิ่งกว่า คือ การใช้งานได้จริง และมีความเหมาะสมกับละครแต่ละเรื่อง เพราะฉะนั้น โຕะ เก้าอี้ ต้นไม้ หรือสิ่งของต่างๆ รวมถึงพื้นที่ว่างและบรรยากาศ ที่ถูกจัดวางบนเวที ไม่ได้อยู่บนพื้นความคิดที่จะสร้างภาพรวมที่สวยงาม แต่สิ่งเหล่านี้เกิดขึ้นจากการวิเคราะห์ตีความบทละคร และการปรึกษาพูดคุยกับคณะทำงาน ทำอย่างไรให้เหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นตรงกับความหมายที่ต้องการจะสื่อให้กับผู้ชม หลังจากนั้นรูปแบบและความงามจึงจะเกิดขึ้นบนเวทีอย่างแท้จริง อาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า ความสามารถในการใช้งานได้จริง (practical function) ของการสร้างภาพรวมบนเวทีเป็นปัจจัยสำคัญหลัก ในขณะที่เดียวกันก็ทำให้เกิดรูปแบบที่สวยงามขึ้นด้วย (form) ทั้งสองส่วนนี้ ต้องอยู่ผสมผสานกลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน จึงจะเกิดความสมบูรณ์ได้

กล่าวโดยสรุปได้ว่า หลักในการสร้างภาพบนเวที และการออกแบบเพื่อการแสดง มีดังนี้

1. อ่านตีความบทละครอย่างละเอียดเพื่อทำความเข้าใจสาระสำคัญของเรื่อง
2. วิเคราะห์และตัดสินใจว่าจะเลือกแนวการนำเสนอของละคร (style) แนวใด
3. หารื้อกับฝ่ายออกแบบต่างๆ เพื่อออกแบบ โดยควรคำนึงถึง
 - 3.1 สามารถใช้งานได้จริง
 - 3.2 เหมาะสมและสื่อสารความหมายของเรื่อง
 - 3.3 มีความสวยงาม
 - 3.3 มีความเป็นเอกภาพ และเป็นไปในทิศทางเดียวกันทั้งหมด

2. แนวการนำเสนอละครและรูปแบบของเวที

2.1 แนวการนำเสนอละคร

หลังจากเลือกบทละครที่จะกำกับแล้ว สิ่งที่คุณกำกับจะต้องพิจารณาประการแรกๆ ก่อนการซ้อมละครก็คือ เขาจะเลือกใช้สไตล์การนำเสนอในแบบใด ซึ่งสไตล์เหล่านี้มีผลโดยตรงกับงานด้านการออกแบบเพื่อการแสดง ดังนั้น ผู้กำกับควรทำความรู้จักกับแนวการนำเสนอละคร หรือสไตล์ต่างๆ ของละครเป็นอย่างดีเสียก่อน ทั้งนี้ ซูโรมาน เวศยาภรณ์ (2541, หน้า 155-160) ได้แบ่ง แนวในการนำเสนอละคร (Style of the production) ไว้ 3 แนวด้วยกัน ดังนี้

2.1.1 Representation form คือ ละครที่สมมติว่าแสดงอยู่ในสถานที่ใดที่หนึ่ง ซึ่งมีกำแพงด้านที่สี่เปิดให้แลเห็นเหตุการณ์ในเรื่อง และนักแสดงพยายามไม่เดินข้ามเส้นแนวมาด้านผู้ชม นักแสดงแสดงราวกับว่าไม่มีผู้ชมอยู่ในที่นั้น และราวกับว่านักแสดงเองไม่ได้ยินเสียงหัวเราะหรือเสียงตบมือของผู้ชม เป็นการพยายามสร้างภาพลวงตาตามบนเวทีให้ผู้ชมเชื่อว่าละครที่แสดงอยู่นั้น คือภาพของชีวิตจริงโดยเน้นความสมจริงที่เรียกว่าละครแบบ Realism หรือเน้นความไม่กลมกลืนกันของชีวิตโดยใช้สื่อความหมายบนเวทีที่ขัดแย้งกันที่เรียกว่าละครแบบ Absurd หรือถ้าเน้นความพิสดาร ความแปลกใหม่ และความตระกาลตา ก็เรียกว่าละครแบบ Fantasy เป็นต้น ฉากอาจจะสะท้อนให้เห็นรูปแบบการนำเสนอบทละครในอดีต เวทีละครจำนวนมากที่สร้างขึ้นในลักษณะของ Thrust stage ช่วยให้นักแสดงสามารถแสดงตามแนวการแสดงสมัยต่างๆ ได้อย่างไม่ขัดเขิน แต่อย่างไรก็ตาม ละครแนวต่างๆ เหล่านี้ สามารถนำเสนอบนเวทีแบบโพธิ์เนียนอย่างสัมฤทธิ์ผลที่สุดมาตั้งแต่แรก

2.1.2 Presentational form คือ ละครที่ถูกแสดงอย่างละคร กล่าวคือเลียนแบบแต่ไม่จำลองภาพชีวิต ผู้แสดงจะแสดงเป็นตัวละครนั้นๆ แต่มิได้สวมบทบาทอยู่ ยังคงเป็นตัวนักแสดงที่แสดงตามบทแสดงออก (Express) ผ่านตัวละครที่ตนแสดง อาจจะมีการเต้นรำ การร้องเพลง การใช้โคลงกลอนเพื่อแสดงให้ผู้ชมเห็นว่าละครที่กำลังเกิดขึ้นนั้นไม่ใช่ชีวิตจริงและไม่ได้เลียนแบบชีวิต

2.1.3 Mix form คือ การผสมผสานกันระหว่างละครสองชนิดที่กล่าวมา เช่น ในละคร เรื่อง Our Town ผู้แสดงเป็น Stage manager จะออกมาพูดกับคนดูถึงเหตุการณ์ของเรื่องซึ่งการทำเช่นนี้เป็นการแสดงแบบ Presentational form แล้วเดินกลับเข้าไปแสดงตามบทแบบ Representational form บทละครหลายเรื่องมีลักษณะคล้ายๆ กัน เช่น เรื่อง แม่เบีย และ The Glass Menagerie เป็นต้น

2.2 รูปแบบของเวที

เมื่อทำความเข้าใจกับสไตล์ของละครอย่างกว้างๆ แล้ว สิ่งที่มีผู้กำกับจะต้องพิจารณาประการต่อมาก็คือ เขาจะจัดการแสดงที่ใด มีรูปแบบของโรงละครเป็นอย่างไรจึงจะเหมาะสมกับแนวการนำเสนอของเรื่องที่ตั้งใจไว้มากที่สุด ดังนั้นผู้กำกับการแสดงจึงควรจะต้องรู้จักกับรูปแบบเวทีที่ใช้ในการแสดงเสียก่อน ชูโรมาน เวศยาภรณ์ (2541) ได้แบ่งประเภทเวทีและโรงละครออกเป็น 4 ประเภทใหญ่ๆ ดังนี้

2.2.1 Proscenium theatre หรือ Proscenium – arch theatre หรือ Picture – frame stage หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า Peephole theatre คือ โรงละครแบบที่มียกพื้นที่เวทีการแสดงอยู่ภายในกรอบรูปสี่เหลี่ยมหรือรูปโค้งซึ่งอาจจะมีการตกแต่งอย่างสวยงามหรืออาจทำแบบเรียบง่าย เพื่อให้ได้ประสิทธิภาพสำหรับการแสดงทุกประเภทเป็นสำคัญ ตัวอย่างโรงละครแบบโพซซีเนียมในประเทศไทย ได้แก่ โรงละครแห่งชาติ หอประชุมจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โรงละครกาดสวนแก้ว หอประชุมใหญ่มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ หอประชุมใหญ่ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย โรงละครกรุงเทพ และโรงละครเฉลิมกรุงรอยัลเธียเตอร์ เป็นต้น

Proscenium stage จะแบ่งพื้นที่ในการแสดงออกจากพื้นที่ของผู้ชมโดยสิ้นเชิง ผู้ชมอยู่ห่างจากเหตุการณ์และนั่งชมภาพที่ปรากฏแก่สายตาบนเวทีนั้นผ่านกรอบ ที่เรียกว่า Framed opening โรงละครนี้จะมีเนื้อที่แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ มี 2 อาคารที่ต่อเป็นเนื้อเดียวกัน เรียกส่วนที่เป็นที่นั่งผู้ชมว่า Auditorium และ ส่วนที่เป็นเวทีแสดงซึ่งจะเป็นอาคารที่มีความสูงมากเป็น 2-3 เท่า เรียกว่า Stage house

นักแสดงมักแสดงอยู่แต่ภายในกรอบตรงส่วนที่เรียกว่า Down Stage center ด้านหน้ามีม่านสำหรับปิด-เปิดระหว่างการแสดงและม่านกันไฟ โรงละครแบบนี้เป็นโรงละครแบบเดียวที่สามารถสร้างภาพและบรรยากาศต่าง ๆ ได้สมจริงที่สุด

2.2.2 The Open Theater หมายถึง โรงละครที่มีเวทีแบบเปิด คือ ไม่มีกรอบโพซซีเนียม เน้นความใกล้ชิดระหว่างนักแสดงกับผู้ชม แนวความคิดในการจัดรูปแบบโรงละครลักษณะนี้เกิดขึ้นเมื่อสมัยหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 บุคคลที่สนใจด้านการละครส่วนใหญ่มีความปรารถนาที่จะฉีกธรรมเนียมนิยมแบบที่โรงละครโพซซีเนียมสามารถให้ได้ไปสู่รูปแบบใหม่ที่ น่าสนใจกว่า เพื่อหลีกเลี่ยงความซ้ำซากจำเจ

2.2.2.1 Thrust stage หรือ Thrust – stage theatre คือ โรงละครแบบที่มีเวทีส่วนหน้ายื่นเข้าไปหาผู้ชม ที่นั่งคนดูจะล้อมรอบเวที 3 ด้าน หรือนั่งในลักษณะครึ่งวงกลมล้อมรอบเวทีที่ยื่นเข้าไปในส่วนของผู้ชม นักแสดงออกมาแสดงตรงบริเวณที่ยื่นออกไปนี้ ฉากมัก

เป็นแบบโครงสร้างโปร่งหรือตัดทอนรายละเอียดที่กำบังสายตาคนดู เช่น ฝ้าผนังห้อง เป็นต้น เวทีแบบนี้เป็นที่รวมของความสมบูรณ์แบบ 2 อย่างที่มีอยู่ในการจัดเวทีแบบ Arena stage และ proscenium stage คือ ความใกล้ชิดระหว่างผู้ชมกับตัวละคร กอปรกับความรู้สึกถูกล้อม (Wrap – around) และการเน้นให้ฉากติดตั้งอยู่ด้านหลังของพื้นที่แสดง

2.2.2.2 *Arena theatre หรือ Arena stage หรือ Theatre – in – the – round หรือ Circus theatre หรือ Circle theatre* คือ โรงละครแบบ Open stage ที่มีที่นั่งคนดู (Audience seats) อยู่รอบเวทีสำหรับการแสดงทั้ง 4 ด้าน หรือทุกด้าน ตัวเวที (stage) อาจเป็นรูปวงกลม วงรี สี่เหลี่ยมจัตุรัส หรือ สี่เหลี่ยมจัตุรัส หรือ สี่เหลี่ยมผืนผ้าก็ได้ นักแสดงเข้าสู่เวทีโดยอาศัย ช่องทางเดินร่วมกับผู้ชม (Aisles) เป็นทางเข้าและทางออก (Entrance and exits) จำนวน 4 ช่องทางตรงช่องว่างระหว่างที่นั่งคนดู หรืออาจจะมีทางเข้าที่ทำไว้เป็นพิเศษที่ปลาย ใต้ที่นั่งของผู้ชมเพื่อขึ้นเวทีการแสดง โรงละครแบบนี้ กำหนดให้นักแสดงมีความใกล้ชิดกับผู้ชมมากที่สุด นักแสดงใช้เทคนิคการแสดงแบบที่เคลื่อนที่หรือเปลี่ยนตำแหน่งไปเรื่อย ๆ เพื่อให้ผู้ชม สามารถแลเห็นได้ในทุก ๆ ด้าน แต่ละช่วงของเหตุการณ์ผู้ชมสามารถแลเห็นนักแสดงได้รอบตัวเป็นสามมิติ (Three – dimensional form in space) โดยไม่เหมือนกันเลย เหมือนภาพนิ่งที่เคลื่อนอยู่กลางเวที ต่างไปจากภาพที่ปรากฏบนเวทีแบบโพรซีเนียมที่มองเข้าไปทางเดียวและมีแบ็กกราวนด์ของฉากอยู่เบื้องหลัง ผู้ชมแลเห็นเหมือนกันหมดทุกที่นั่ง

2.2.2.3 *Wrap – around stage* คือ ลักษณะโรงละครแบบที่มีที่นั่งคนดูอยู่ตรงกลาง เวทีส่วนที่ใช้ในการแสดงล้อมรอบผู้ชมอยู่อย่างน้อย 3 ด้าน หรือ ทั้งหมดทุกด้าน ทางเข้าและทางออกของตัวละครมี 3 ทาง คือ จากกำแพงด้านข้างของ Auditorium ทั้งสอง และส่วนกลางของเวที (Central stage area) เป็นการทำให้ Acting area กับ Auditorium มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ซึ่งเพิ่มความใกล้ชิดระหว่างนักแสดงและผู้ชมมากยิ่งขึ้น

2.2.3 *The Combination theatre* คือ โรงละครแบบผสมระหว่าง proscenium theatre กับ Thrust theatre เรียกโดยทั่วไปว่า The Extended apron หรือ The Apron theatre หรือ Flexible apron theatre หรือ Modified Proscenium theatre คือ เวทีการแสดงที่มีกรอบ และส่วนหน้าที่ยื่นออกไปหาผู้ชม Acting area จะอยู่บนส่วนที่ยื่นออกไปนี้ ด้านข้างของ Apron จะมีที่นั่งของผู้ชมอยู่รอบโพรซีเนียมสี่เส้นสมมติที่เป็นเส้นกำหนดแนวการตั้งฉาก โดยจะมีม่านปิดเปิดอยู่ที่กรอบโพรซีเนียมด้วย

2.2.4 *Experimental theatre หรือ Theatre rooms หรือ Black box theatre หรือ “Flexible” theatre* หมายถึง โรงละครแบบที่ผู้ออกแบบสามารถจัดที่นั่งของผู้ชมได้ตาม

ต้องการหรือคล้ายตามบทละครประเภทต่าง ๆ ที่นำมาแสดง โรงละครแบบนี้เกิดขึ้นมาจากความต้องการทดลองทำสิ่งแปลกใหม่ที่โรงละครแบบโพรซีเนียม โรงละครแบบนี้มักเป็นห้องว่างเปล่ารูปสี่เหลี่ยมหรือสามเหลี่ยม ทาผนังเป็นสีดำหรือติดผ้าม่านดำโดยรอบ ไม่มีเครื่องช่วยอำนวยความสะดวกใด ๆ ที่นั่งผู้ชมซึ่งเป็นเก้าอี้แบบที่สามารถซ้อนกันเพื่อใช้เนื้อที่ในการเก็บน้อยที่สุด สามารถจัดที่นั่งเป็นแบบ Proscenium, thrust หรือ arena หรือรูปทรงอื่น ๆ ที่น่าตื่นเต้นเร้าใจเหมาะกับละครแต่ละเรื่องนั้น เป็นแบบโรงละครที่ทำหายในการทำงานไม่มีขอบเขตจำกัดด้านความคิดสร้างสรรค์ของผู้ร่วมงานทุกฝ่ายด้านบนเหนือเวที มีโครงเหล็กที่สามารถแขวนอุปกรณ์แสงและฉากได้ทั่วห้อง

3. องค์ประกอบของภาพบนเวที

องค์ประกอบในละครมี 2 อย่าง คือ องค์ประกอบด้านการออกแบบแสง สีเพื่อการแสดง และองค์ประกอบด้านการออกแบบภาพและการเคลื่อนไหว โดยมีรายละเอียด ดังนี้

3.1 องค์ประกอบด้านการออกแบบแสง สีเพื่อการแสดง คือ ภาพรวมบนเวที ที่เป็นองค์ประกอบด้านการออกแบบเพื่อการแสดง ประกอบด้วยการออกแบบด้าน ฉาก (scenery) แสงสี และเทคนิคพิเศษ (Lighting & Special effects) เครื่องประกอบการแสดง (properties) เสื้อผ้า (costume) การแต่งหน้า (make up) ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

3.1.1 ฉาก (scenery) หมายถึงสถานที่ สิ่งแวดล้อม และบรรยากาศของละคร เราอาจเรียก “ฉาก” ในความหมายของ สถานการณ์หรือสถานที่ในละคร หรือ สถานที่ที่ใช้จัดแสดง หรือฉากอาจหมายถึงอาจหมายถึงวัสดุและสิ่งก่อสร้าง ที่นำมาประกอบกันให้เป็นสถานที่ในละครก็ได้ ทั้งนี้ตั้งแต่ละครเริ่มต้นการแสดง ทันทีที่ผู้ชมได้มองเห็นฉาก ฉากอาจให้ข้อมูลที่ทำให้เรารู้จักตัวละครได้ อย่างไรก็ตาม ฉากจะสมบูรณ์ไม่ได้หากขาดนักแสดง หรือจนกว่าการแสดงจะเริ่มต้นขึ้น เพราะฉากเป็นเพียงส่วนสำคัญที่ทำให้ภาพบนเวทีมีความสมบูรณ์ขึ้นเท่านั้น ฉากที่ดีไม่ควรมีบทบาทเด่นเกินกว่าการแสดง เพราะจะทำให้ผู้ชมหันไปให้ความสนใจที่ฉาก มากกว่าเรื่องราว นอกจากนี้ฉากยังต้องแสดงถึงความหมาย และความสัมพันธ์ระหว่างตัวมันเองกับตัวละครอีกด้วย ความรู้เกี่ยวกับฉากและการออกแบบฉากที่จำเป็นสำหรับผู้กำกับการแสดง มีดังนี้

3.1.1.1 สไตล์ (Style) ของฉาก สามารถแบ่งออกเป็นย่อย ๆ ได้ ดังนี้ คือ

(1) Naturalism หรือ Naturalistic setting คือ สไตล์ของฉากที่ถอดแบบมาจากสถานที่จริงและบรรยากาศจริงโดยทุกประการ (Extreme realism) คือพยายามสร้างภาพให้เป็นธรรมชาติที่สุดเป็นจริงมากที่สุดเป็นสไตล์ฉากที่เริ่มขึ้นในประเทศฝรั่งเศสราวปี ค.ศ. 1870 โดยมี Emile Zola (1840 – 1902) เป็นผู้นำขบวนการ Naturalism Zola พร้อม

ผู้ร่วมงานของเขาค้นพบว่าปัญหาและอุปสรรคมากมายในการใช้สไตลน์กับการผลิตละครของเขาและกล่าวว่าคำพังเพยวงสิ่งของที่เป็นโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมจำนวนมากขึ้นพร้อมรายละเอียดต่าง ๆ บนเวที ก็จะทำให้เกิดความสมบูรณ์แบบภายในฉากอยู่แล้ว แต่แทนที่จะมุ่งเน้นผลิตฉากที่เต็มอัตราด้วยความเป็นจริงและสมจริงแก่สายตาผู้ชมแต่เพียงอย่างเดียว ผู้ออกแบบฉากควรใช้วิจารณญาณในการเลือกสรรรายละเอียดบางอย่างที่มีความหมาย (Meaning) แก่การแสดงและตัวละคร และละเว้นสิ่งอื่น ๆ ที่ไม่จำเป็นออกไป เน้นแต่ในส่วนที่จำเป็นเท่านั้นและเป็นการหาทางแก้ปัญหาเรื่องเส้นสายตา (Sight line) และการเคลื่อนย้ายฉากและให้รวดเร็วขึ้น ฉากที่ปราศจากจินตนาการจะสามารถช่วยเพิ่มคุณค่าเพียงเล็กน้อยให้แก่บทละคร การจัดฉากแบบ Naturalism จึงเป็นการบันทึกภาพแห่งความเป็นจริง ความตั้งใจมุ่งลงไปสู่รายละเอียดปลีกย่อยเล็ก ๆ น้อย ๆ และใช้ความพยายามเพื่อให้ได้รับภาพแห่งความเป็นจริงที่สมบูรณ์แบบบนเวที แต่ไม่มีความหมายแก่การแสดงเท่าที่ควร

อย่างไรก็ตามการเลียนแบบชีวิตโดยขาดสัญลักษณ์หรือเครื่องสื่อความหมายย่อมขาดความน่าสนใจเป็นธรรมดา ฉากควรเลือกสรรส่วนที่มีความหมายมากกว่าการเลียนแบบธรรมชาติ ทุกกระเปาะนิ้ว และละครควรดูเหมือนจริงมากกว่าดูเป็นจริง ควรมีความประสานกลมกลืนเป็นภาพรวมบนเวที ใช้ความพิถีพิถันในการจัดฉากให้ดูเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตมากกว่าเป็นส่วนหนึ่งของเวที กล่าวคือ เป็นการทำให้เหมือนกับภาพถ่ายที่ถ่ายมาโดยไม่มีความคิดที่จะคัดเลือกเรื่องราวสาระที่เหมาะสม แต่กลับบรรจุได้ด้วยเนื้อหาและวัสดุที่ไม่มีความจำเป็นแก่ละคร รกและไม่เอื้อต่อการแสดง ดึงดูดความสนใจของผู้ชมไปจากการแสดง รูปทรงของฉากดูเทอะทะหนัก บรรจุด้วยรายละเอียดที่ไม่มีความหมาย แพงโดยไม่มีความจำเป็น ใช้เวลาในการสร้างมากเกินไป ไม่สามารถเปลี่ยนได้ในระยะเวลาสั้น ๆ ไม่เหมาะกับละครที่มีฉากหลาย ๆ ฉากและฉากเหล่านี้มักจะข่มตัวละครจนหมดความหมาย

ฉากสไตลน์เน้นหนักไปในด้านรายละเอียดปลีกย่อยที่เป็นของแท้ และเน้นว่าผู้ออกแบบฉากต้องทำการค้นคว้าหาต้นกำเนิดของวัสดุอุปกรณ์ประกอบฉากต่าง ๆ ที่เป็นพื้นฐานของการออกแบบฉากสำหรับละครแต่ละเรื่องในปัจจุบัน ฉากในสไตลน์แบบ Naturalism นิยมใช้กับละครทีวี และภาพยนตร์ หรือ Street theatre ส่วนละครละครเวทีนั้นจะไม่ค่อยพบเห็นฉากสไตลน์นี้ เนื่องจากปัญหาในเรื่องงบประมาณค่าใช้จ่าย และความยุ่งยากในการดำเนินงานเปลี่ยนฉาก

(2) *Realism หรือ realistic setting* คือ สไตลน์ของฉากที่มีพื้นฐานมาจากความจริงตามธรรมชาติ 80 – 90% ทำฉากให้ดูเหมือนจริงที่สุด ตัดทอนรายละเอียดปลีกย่อยที่ไม่มีความจำเป็นทั้งหลายออกไปบ้างเพื่อให้แลดูกระชับและมีความหมาย จัดเป็น

สไตล์ฉากที่ง่ายที่สุด ผู้นำในการเขียนบทละครแบบ Realism ซึ่งมีอิทธิพลต่อการออกแบบฉาก สไตล์นี้ ได้แก่ Anton Chekhov, Henrik Ibsen ลงมาจนถึง Arthur Miller, Tennessee Williams และ William Inge เป็นต้น สไตล์ฉากแบบนี้สามารถสร้างภาพและบรรยากาศที่ สมจริง น่าสนใจ และดูหลากหลายให้แก่บทละครแบบ Realism ซึ่งเป็นตัวกำหนดรายละเอียด ในการนำเสนอจึงไม่น่าแปลกใจว่าการออกแบบฉากที่มีความหลากหลายนั้นสามารถรักษา รูปแบบที่เป็นสัญนิยมแบบพื้นฐานไว้ได้อย่างเหนียวแน่น วางอยู่บนรากฐานของการเลียนแบบ ธรรมชาติโดยรักษารายละเอียดต่าง ๆ ที่ได้รับการเลือกสรรอย่างพิถีพิถันและจัดใหม่ให้ลงตัวตาม ความประสงค์ที่ผู้ออกแบบฉากได้เตรียมการไว้ บางชิ้นส่วนอาจได้รับการขยายสัดส่วนให้ใหญ่ขึ้น กว่าปกติเพื่อผลทางด้านารแสดงและการแลเห็น รูปทรงของฉากที่ปรากฏแก่สายตาผู้ชมดู เหมือนจะสมบูรณ์โดยมีส่วนประกอบทางสถาปัตยกรรมครบถ้วน เช่น ประตู หน้าต่าง กำแพง เพดานและรายละเอียดอื่น ๆ ที่ถูกต้องตามกาลสมัยและภูมิภาคที่เกิดเหตุการณ์ตามท้องเรื่องขึ้น ทำให้เหตุการณ์ดำเนินไปได้อย่างสมเหตุสมผล ถูกต้อง และเหมาะสม

เครื่องประกอบการแสดงและเวทีของฉากแบบ Realistic setting ได้รับการคัดเลือกอย่าง พิถีพิถันและปรับปรุงแก้ไขให้นักแสดงสามารถใช้ในการแสดงได้อย่างสะดวก เช่น เฟอร์นิเจอร์ ต่าง ๆ เป็นต้น ส่วนเครื่องประดับฉากที่นักแสดงไม่ได้สัมผัสโดยตรงแต่มีความสำคัญมากเพราะ เป็นสิ่งที่จะต้องมืออยู่กับฉากเสมอ หากมีไม่ครบหรือขาดหายไปจะทำให้ผู้ชมสะดุดตาหรือให้ ความสนใจและนึกถึงส่วนที่ขาดหายไปตลอดระยะเวลาที่ชมการแสดงอยู่

(3) *Suggestive realism หรือ Suggestive setting หรือ Simplified realism* คือ สไตล์ของฉากที่ตัดรายละเอียดที่สมจริงที่ไม่จำเป็นออกไปทั้งหมด แม้แต่กำแพงและฝ้าห้องก็ตัดทอนออกให้เหลือแต่ส่วนที่สามารถแทนส่วนอื่น ๆ ได้เท่านั้น เช่น ต้นไม้ต้นหนึ่งสื่อความหมายเป็นต้นไม้ทั้งหมดโครงสร้างบางส่วนอาจจะละเอาไว้ เช่น หลังคา หรือ ส่วนยอดของกำแพง ฯลฯ อาจกล่าวได้ว่า เป็นการใช้อองค์ประกอบของฉากเพียงส่วนหนึ่งที่ เหลือทั้งหมด เป็นการย่อยฉากให้ง่ายขึ้นโดยการละสิ่งที่เป็นรายละเอียดที่ไม่มีความจำเป็น ออกไปโดยสิ้นเชิง ระดับการละเว้นรายละเอียดพิจารณาได้จากธรรมชาติของละครเรื่องนั้น ๆ หรือ จากรูปแบบของสถานที่ที่จะใช้ในการแสดง และความกว้างขวางของพื้นที่ที่นักแสดงใช้ ประกอบการกระทำเล็ก ๆ น้อย ๆ ในการแสดงซึ่งเกี่ยวข้องกับฉากโดยตรง

Suggestive realism มีชื่อเรียกมากมายหลายชื่อ ได้แก่ Simplified realism, Social realism, Conditional realism, Fragmentary realism, Minimized realism, Contour realism หรือ บางแห่งอาจจะเรียกว่า Profile scenery และอาจจะเรียกว่าชนิดเดียวกันกับ

Impressionism ผู้กำกับการแสดงพบว่าสไตล์แบบนี้สามารถดัดแปลงใช้งานได้กับละครและการแสดงหลากหลายประเภท เป็นฉากที่สื่ออารมณ์ ความรู้สึกที่แสดงออก (Expressive) และประหยัดค่าใช้จ่าย เหมาะสำหรับละครที่มีฉากหลาย ๆ ฉาก สามารถนำไปใช้กับสไตล์การออกแบบฉากแบบอื่น ๆ ที่ไม่ใช่ Realism เช่น ใช้กับฉากแบบ Suggestive stylized scenery หรือ Suggestive scenery ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบแผน (Formal) และแสดงออกซึ่งอารมณ์และความรู้สึกที่อยู่ภายใน (Expressionistic) มากกว่าที่จะแสดงออกให้เหมือนสิ่งที่อยู่รอบตัวทั่วไป

(4) *Selective realism หรือ Pictorial realism* สไตล์ของฉากแบบนี้ใช้วิธีเลือกส่วนประกอบของฉากที่มีความหมายและเหมาะสมกับละครเรื่องนั้น ๆ เป็นบางชิ้น หรือบางส่วน แล้วนำมาขยายให้ได้รูปแบบสีสันทันที่เหมาะสมและประกอบเข้าตามตำแหน่งต่าง ๆ จนได้ภาพที่ต้องการ เป็นการเน้นเรื่องการจัดภาพมากกว่าเรื่องราวละเอียดสมจริง ไม่พยายามเสนอภาพที่เป็นจริงอย่างสมบูรณ์ พยายามที่จะบอกสถานที่ด้วยการนำความคิดแก่ผู้ชมโดยใช้เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ เพื่อที่จะช่วยให้เกิดภาพรายละเอียดที่เป็นจริงเป็นจังในความคิดและจินตนาการของผู้ชมเอง เช่น มีประตูโค้งแบบ Gothic ขนาดใหญ่หรือหีบใส่เงินแบบสมัยกลาง ตั้งอยู่หน้าม่านหรือเสาหินที่หยาบและใหญ่โต บวกกับแสงสว่างที่จัดไว้อย่างเหมาะสมเพื่อสื่อว่าเป็นห้องที่อยู่ภายในปราสาทในประเทศอังกฤษสมัยโบราณอย่างสมบูรณ์เป็นการเลือกใช้โครงสร้างทางสถาปัตยกรรมที่เด่น ๆ มาเพียงบางส่วนเพื่อสร้างความรู้สึกให้เกิดขึ้นในจิตใจของผู้ชม ทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกและจินตนาการตามไปด้วย ทั้ง ๆ ที่ไม่ใช้การทำให้เห็นภาพนั้นอย่างแจ่มชัด ส่วนใดที่ผู้ออกแบบฉากต้องการเน้น หรือทำให้มีสีสันทันประสานกันและเข้ากันได้ หรือใช้เส้นฟอร์ม และมวลแบบดิบไม่ปรุงแต่ง หรือการใช้ลวดลายต่าง ๆ ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของสไตล์นี้ก็จัดดำเนินการไปตามที่ผู้ออกแบบต้องการ ผู้ออกแบบที่ไม่ได้ทำการค้นคว้าเจาะลึกลงไปด้านรายละเอียด แต่ก็ยังสามารถสร้างผลงานที่น่าประทับใจได้เช่นกัน ตามปรกติฉากสไตล์นี้จะใช้เทคนิคการทำให้สมดุลกันระหว่างด้านซ้ายและด้านขวา และการใช้รูปแบบหรือลวดลายที่เห็นได้ชัดเจนทำให้ได้พื้นที่และบริเวณที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันและสัมพันธ์กันตลอดเวลาการแสดงความรู้สึกที่เป็นความสมจริงยังคงมีอยู่ในสไตล์นี้ แต่องค์ประกอบทางด้านศิลปะมีความสำคัญมากกว่าความถูกต้องทางด้านรายละเอียดและความสมจริงตามยุคสมัย อาจจะได้กล่าวได้อีกแบบหนึ่งว่า Pictorial realism ได้ให้ความสำคัญแก่รายละเอียดของฉากเบื้องหลังเป็น Realistic โดยการใช้อย่างละเอียดและเน้นการจัดองค์ประกอบทางศิลปะที่เรียบง่าย

การออกแบบสไตล์นี้มีความใกล้เคียงกับแนวฉากสไตล์ Impressionism ที่นิยมใช้กับการแสดงประเภท Musical theatre, Ballet หรือ Opera และการแสดงที่เป็นแนวสไตล์ที่ดูใหญ่

กว่าชีวิตเน้นรายละเอียดที่เสื้อผ้าและเครื่องประกอบการแสดงและเวที (Props) การจัดแสงสว่าง มักเปิดกว้าง มักให้ภาพรวมมากกว่าเน้นเฉพาะจุด

(5) *Impressionism หรือ Impressionistic symbolism หรือ Impressionistic setting* คือ สไตล์ของฉากที่แสดงให้เห็นความลับที่ซ่อนอยู่ภายในจิตใจ เน้นเรื่องอารมณ์ และการสื่อความคิดเห็น ไม่เน้นเรื่องรูปฟอร์ม ภาพที่เกิดมักเป็นภาพเบลอล ๆ ผืน ๆ จาง ๆ เป็นความพยายามที่จะรวมศิลปะทั้งหลายเข้าด้วยกัน เช่น จิตรกรรม ดนตรี แสง และการเต้นรำ ฯลฯ เพื่อที่จะแสดงถึงเนื้อหาและความคิดเห็นอันเป็นแก่นของละครนั้น และเพื่อต้องการที่จะให้ผู้ชมมีปฏิกิริยาโต้ตอบและเห็นอย่างตัวละครกระทำให้เห็น เมื่อคละเคล้าด้วยความรู้สึกที่เข้มข้น เช่น โกรธ กลัว หรือ สยดสยอง ฯ ประกอบด้วยจังหวะลีลาที่ไม่ปรกติผสมกับการขยายส่วนของรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ รวมถึงการตัดกันและสีแสงและสีของเครื่องประดับตกแต่งอย่างร้อนแรงทางเชิงศิลปะ ฉากแบบนี้จึงช่วยเพิ่มประสิทธิภาพแก่ผู้ชมในการมองผ่านสายตาของตัวละครและช่วยให้ตระหนักถึงความประทับใจที่ได้รับจากการดูหรือฟังเนื้อหาสาระของละคร

ข้อนำสังเกตคือ Form ของฉากจะมีลักษณะเป็นฟอร์มแบบใดก็ได้ แต่ผลลัพธ์ที่ปรากฏแก่สายตาผู้ชม คือ ความน่าประทับใจ และความเรียบง่ายที่ดูสวยงาม อาจเป็นความประทับใจในสถานที่และความเรียบง่าย ที่ Jo Mielziner เรียกว่า Implied scenery เป็นเรื่องเกี่ยวกับอารมณ์มากกว่ารายละเอียดหรือความพยายามที่จะทำให้เห็นสถานที่นั้นมากกว่าจะสื่อถึงสถานที่ที่ต้องการให้ผู้ชมใช้จินตนาการ เนื่องจากองค์ประกอบในการขยายส่วนของฉากเกือบจะไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ ฉากแบบ Impressionistic sets จึงมักจะออกมาในสไตล์ Stylization มักใช้กำแพงที่ทอนส่วนประกอบกับส่วนประกอบฉากที่เรียกว่า Set pieces บ่อยครั้งจะทำเป็นภาพแบบ Silhouette ที่มีพื้นรับเบื้องหลังที่เป็นไฮโครมาทรรวมตา อาจมีการใช้ประตู อาจมีการใช้ประตู และรายละเอียดเพียงเล็กน้อย เหมาะที่จะใช้กับการแสดงแบบ Classical plays และเกือบจะใช้ได้กับการแสดงเกือบทุกประเภทยกเว้นที่เป็น Realism

(6) *Symbolism หรือ Nonrealistic setting* คือ สไตล์ของฉากแบบที่เนรมิตภาพความคิดและบรรยากาศของละครโดยผ่านเครื่องหมายแทนความคิดและวัตถุที่เป็นเครื่องหมายที่มองเห็น Symbolism เกี่ยวข้องกับการใช้วัตถุบางอย่างที่เกี่ยวข้องกับการกำหนดความคิด สถานที่ หรือ อารมณ์ จินตนาการของผู้ชมจะบรรจุอยู่ในส่วนของฉากสัญลักษณ์ อาจจะใช้เป็นโต๊ะพิจารณาคดีในศาล กระดานดำสำหรับโรงเรียน รูปปั้นที่สื่ออารมณ์ทางด้านศาสนา สัญลักษณ์อาจจะได้แก่ ธงชาติ หน้าต่างโบสถ์ ประตูคุกและอื่น ๆ สัญลักษณ์ที่แสดง

ความแข็งแรงแจกจะกลายเป็น Symbolic expressionism วัตถุรูปลอยตัวเชิงแอปสแตร์กใน รูปแบบเดียวกันอาจจะเรียกว่าเป็น Symbolic expressionism ในละครเรื่อง Our Town ใช้ ภาพด้านหลังแบบ Formalistic แต่เมื่อภาพประตูหน้าต่างได้รับการฉายขึ้นสู่กำแพงเบื้องหลัง และสมมติหน้าต่างขึ้นโดยใช้เก้าอี้ 2 ตัว พร้อมแผ่นกระดาน และบันไดที่สื่อถึงบันไดยกพื้น ผู้ออกแบบฉากกำลังใช้สไตล์ Symbolic formalistic คือ เครื่องแสดงความหมาย ซึ่งหมายถึง สิ่งหนึ่งแทนสิ่งอื่น ๆ ได้ เช่น ต้นไม้ปิดเบียดต้นเดียวกลางเวทีสามารถแทนพื้นที่แห้งแล้ง และยังสามารถสื่อถึงความแห้งแล้ง หรือความแล้งน้ำใจของตัวละครหลักคนใดคนหนึ่ง แสงที่จัดไว้ อย่างดี มีประสิทธิภาพสามารถใช้เป็นแบบ Symbolic เช่น เงาตะคุ่มที่เข้าเบื้องล่าง หมายถึง การมาถึงของความชั่วร้ายทั้งทางด้านความรู้สึกและความจริง ลำแสงที่ส่องผ่านหน้าต่างที่มีสีส้ม เข้ามาสามารถหมายถึง โบสถ์ที่มีขนาดใหญ่ ในละครเวที เรื่อง Riders to the Sea แผ่น กระดานสีขาวอาจดูเหมือนกระดานสีขาว ตาข่ายดักปลาอาจจะสื่อกับดักของชีวิต ไฟที่มอดไหม้มา พร้อมๆ กับการตายของลูกชายคนสุดท้าย ฉากแบบนี้พยายามที่จะเสนอภาพที่เป็นรากฐาน ความคิด ความรู้สึก หรือ อารมณ์ของเรื่องและตัวละคร ผู้ออกแบบฉากพยายามที่จะสร้างสรรค์ ความคิดด้านจิตวิทยามากกว่าสร้างสิ่งแวดล้อมที่เป็นธรรมชาติตามบทละคร เพื่อที่จะแสดงบาง สิ่งบางอย่างออกมาตามลักษณะนิสัยที่มีอยู่ในบทละครโดยเข้ามาในรูปแบบความคิดที่เป็นนามธรรม หรือ Abstract ซึ่งเป็นหัวใจของบทละครโดยใช้รูปร่าง สี สัน เส้น และสัดส่วน ผู้ออกแบบได้แปร จินตนาการมาในรูปของวัตถุ และการจัดวางให้เป็นสภาพแวดล้อมของตัวละคร เช่น ถ้าเป็นเรื่อง น่ากลัว รูปลักษณะนามธรรมที่ผู้ออกแบบคิดไว้อาจจะเป็นเส้นทแยงมุมที่มีเหลี่ยมแหลมเป็นหยัก หรือฟันและใช้สีสด ๆ สาดลงไป ถ้าเป็นละครตลก ผู้ออกแบบอาจจะใช้เส้นที่มีลักษณะกระโดดมี ชีวิตชีวา สีเย็นสบายตา หรือรูปร่างของวัตถุที่น่าขบขัน

(7) *Expressionism หรือ Expressionistic setting* คือ สไตล์ของ ฉากที่เป็นสัญลักษณ์นิยมแบบเกินจริง (Exaggerated symbolism) ด้วยจุดมุ่งหมายที่จะแสดง ให้เห็นความกดดันทางอารมณ์ของละครเรื่องนั้นด้วยวิธีการบิดเบือนหรือขยายรูปทรงของฉากให้ สื่อความกดดันในใจ พยายามสื่อความคิดที่มีมุมมองเป็นไปในสายตาของตัวละครใดตัวหนึ่งที่มีความกดดัน ตัวอย่างเช่น ในละครเวทีเรื่อง The Adding Machine ส่วนหนึ่งของฉากมีการ ออกแบบให้เป็นโครงสร้างของเครื่องจักรขนาดใหญ่ ขนาดของโครงสร้างที่คล้ายเครื่องจักร ที่ ขยายขึ้นมานั้นเพื่อเน้นความจริงที่ว่าเครื่องจักรได้เข้าครอบงำ ชีวิตของตัวละครที่เป็นศูนย์กลาง ของเรื่อง มีการใช้เทคนิคแสงสีและเสียง ที่สร้างที่ให้ความรู้สึกกดดัน ตามรูปแบบที่จะสามารถ ทำได้

ฉากสไตล์นี้มีได้เน้นในเรื่องการบันทึกหรือตีแผ่ความเป็นจริงทั่วไป แต่จุดมุ่งหมายหลักก็เพื่อแสดงออกซึ่งความคิดเกี่ยวกับความถูกต้องหรือความจริงของชะตาชีวิต ภาพชีวิตส่วนตัวของผู้เขียน แสดงออกซึ่งสิ่งที่มนุษย์รู้สึกและสำนึกพยายามตีแผ่ความคิดภายในและความรู้สึกภายในอย่างละครและเป็นที่ยอมรับและชื่นชมโดยผู้ชม

จะพบว่าเป็นการยากมากที่ฉากจะแสดงออกซึ่งความคิดของตนเองผ่านรูปแบบฉากเพียงอย่างเดียว ดังนั้นจึงมีการใช้สื่ออื่น ๆ อย่างกว้างขวาง เช่น เพลง จังหวะ เส้น มวล และแสง คุณภาพของแสงที่ส่องเหมือนเมฆ ภาพซ้อนทับที่ได้รับจากการฉายภาพสองภาพซ้อนกันไปที่เบื้องหลัง เมื่อภาพทั้งสองดับและสว่างสลับกัน สร้างสรรค์ภาพที่เหมาะสมกับการแสดงละคร สไตล์นี้อย่างมากมายยิ่งกว่าการแสดงออกที่รูปแบบฉากที่เป็นสมาชิก ไม่ว่าจะผู้ออกแบบจะจัดองค์ประกอบรูปแบบฉากอย่างไรก็ตาม ภาพที่ซ้อนกันโดยไม่ทราบว่าเป็นภาพอะไร และซ้อนต่อเนื่องกันไปทุกฉากเหมือนความฝันเลื่อน ๆ ทำให้ผู้ชมติดตามเรื่องราวต่าง ๆ ต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ โดยไม่ปฏิเสธการสื่อสารที่ได้รับจากการแสดงนั้น เสียงเพลงและจังหวะแปลก ๆ สามารถทำให้การแสดงละครแนวนี้ได้รับความสนใจจากผู้ชมมากขึ้น ผู้ออกแบบฉากสไตล์ Expressionism พยายามทุกวิถีทางที่จะนำเสนอฉากในรูปแบบที่แปลก และพยายามใช้เครื่องใช้เครื่องมือที่น่าสนใจมาสื่อสารแนวความคิดและรู้สึกของตนเองทุกรูปแบบที่ทำได้

ผู้ออกแบบบิดเบือนเส้นต่าง ๆ ภายในฉากเพื่อแสดงออกให้เห็นความบีบคั้นทางอารมณ์และทางด้านจิตใจของตัวละครตัวใดตัวหนึ่งหรือหลาย ๆ ตัว รูปทรงแบบสามมิติ ระดับพื้นมุมแหลม ถูกนำมาใช้อย่างสม่ำเสมอ เป็นที่นิยมของพวก Avant - garde ในขณะที่สไตล์แบบ Impressionism ใช้สื่ออารมณ์ สไตล์แบบ Expressionism ต้องการสื่อทางความคิด เราจะเห็นสไตล์นี้ปะปนกับสไตล์แบบอื่น ๆ ด้วย

(8) *Formalism หรือ Plasticism* คือ สไตล์ของฉากที่เคลื่อนออกห่างจากความจริงออกไปอีกระดับหนึ่ง ผู้ออกแบบสร้างสรรค์ฉากที่ไม่เป็นทั้งแบบ Pictorial หรือ บ่งบอกว่าเป็นสมัยใด ประเทศใด หรือ สถานที่ใด ฉากสไตล์นี้เน้นในเรื่อง การทำรูปฟอร์มของฉากที่เป็นยกพื้นระดับต่าง ๆ ให้เป็นธรรมเนียมนิยมสำหรับการแสดง (Playing places) ซึ่งไม่บ่งบอกธรรมชาติของวัตถุหรือสถานที่เป้าหมายของนักออกแบบก็เพื่อกลับไปใช้โรงละคร แบบ Functional theatre ซึ่งมีโครงสร้างด้านหลังเป็นสถาปัตยกรรมถาวรเป็นแบบกลาง ๆ และสามารถใช้กับการแสดงละครทุกประเภท ฉากสไตล์นี้เป็นแบบที่เน้นเรื่องการใช้ยกพื้นระดับต่าง ๆ มีทางเข้าออก 2 ทาง มีบันได ทางลาด และเสาประดับ ด้านหลังเป็นแผงหรือ ผ้าไซโคลรามา ไม่เน้นรายละเอียดของฉาก แต่ฉากส่วนอื่น ๆ สามารถนำเข้ามาติดตั้งได้ตามลักษณะที่กำหนดไว้

โดยไม่ให้ความสำคัญแก่ส่วนประดับตกแต่งที่มีรายละเอียดสีที่ใช้มักเป็นสีโทนกลาง ๆ เน้นความใหญ่โตมหึมาแบบกรีก แต่ไม่กำหนดสถานที่ตายตัวว่าเป็นที่ใด นอกจากส่วนประกอบฉากบางส่วนจะเป็นสื่อเท่านั้น ฉากสไตล์นี้เป็นที่นิยมกันมากกว่า 2,500 ปี ฉากด้านหลังจะคงอยู่ตลอดเวลาการแสดงโดยที่นักแสดงจะสมมุติให้เป็นอะไรก็ได้ เหมาะที่จะใช้กับเวทีแบบ Thrust stage เช่น ที่ Throne Guthrie Theatre, Minneapolis

(9) *Constructivism* คือ สไตล์ของฉากที่เน้นแบ็กกราวนด์ด้านหลังของตัวละครเป็นแบบโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมหรือกลไกต่าง ๆ ที่ไม่มีพื้นผิวกรูอยู่ โครงสร้างนั้นจะมีความหมายโดยตรงต่อการแสดงและเอื้อต่อการเคลื่อนไหวของนักแสดงบนเวทีอย่างไม่มีสะดุด แต่อาจจะไม่เจาะจงลงไปว่าเป็นสถานที่แห่งใดแน่นอน โครงสร้างบางส่วนถูกละไว้ให้ผู้ชมใช้จินตนาการของตนเอง จุดหมายที่สำคัญ คือ การตัดทอนส่วนต่าง ๆ เพื่อให้การเคลื่อนไหวของตัวละครเป็นไปได้ง่ายขึ้น การสร้างทำได้รวดเร็วและประหยัดค่าใช้จ่าย โครงสร้างจะคล้ายกับที่ผู้กำกับการแสดงและผู้กำกับเวทีจัดไว้ใช้ในการซ้อมในระยะแรก มีการยกพื้นระดับต่าง ๆ มีบันไดสำหรับขึ้นลง บันไดรูปตัวเอที่ตั้งอยู่บนโต๊ะใหญ่ อาจหมายถึงหน้าต่างต่าง ๆ ของยกพื้นของบ้านชั้นที่สอง

ฉากสไตล์นี้เกิดขึ้นในประเทศรัสเซีย ผู้คิดค้นขึ้น คือ Vsevolod Meyerhold และ Alexander Tairov เป็นสไตล์ฉากที่มีความเด่นชัด เกิดขึ้นมาจากรูปแบบฉากแนว Formal setting โดยประกอบด้วยระดับยกพื้นหลายระดับพร้อมบันได บันไดลิง ทางลาด และประตูโค้งหรือ ช่องโค้ง ให้เหตุการณ์เกิดขึ้นในระดับต่าง ๆ กันทั้งนี้เกิดจากแนวความคิดที่ว่า ฉากควรเป็นส่วนหนึ่งหรือเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับเวทีมากกว่าทละคร ดังนั้นจึงไม่มีความจำเป็นที่จะต้องสื่อถึงกาลสมัย หรือประเทศที่ตั้ง หรือสถานการณ์ที่ที่เกิดสถานการณ์ของเรื่อง และเป็นสไตล์ที่ต่อต้านธรรมเนียมความสมจริงของละครแนว Realistic โครงสร้างหลักที่สำคัญ จะปรากฏต่อหน้าผู้ชมบนเวทีโดยไม่มีม่านหน้า และไม่มีการเปลี่ยนฉากตลอดเวลาการแสดงตั้งแต่ต้นจนจบ ไม่นิยมให้มีรายละเอียดใด ๆ บนผิวฉาก และพยายามหลีกเลี่ยงสิ่งต่าง ๆ ที่ไม่มีความหมายหรือไม่มีความจำเป็นต่อการแสดง

ในระยะแรกจะใช้ฉากสไตล์นี้กับการแสดงที่เกี่ยวข้องกับเรื่องปัญหาทางเศรษฐกิจและสังคม แต่อย่างไรก็ตามก็มีการนำไปใช้กับการแสดงแบบอื่น ๆ อย่างได้ผลลัพธ์เป็นที่น่าพอใจยิ่ง และมักจะนิยมใช้ร่วมกับฉากสไตล์อื่น ๆ เช่น Jo Mielziner ออกแบบฉากละครเวที เรื่อง Death of a Salesman ก็ได้มีการกำหนดให้หลังคาบ้านเป็นแบบ Constructivism ฉากสไตล์นี้นอกจากมี

วัตถุประสงค์เพื่อให้การสร้างฉากทำได้ง่าย รวดเร็ว และประหยัดเวลาและยังประหยัดค่าใช้จ่ายในการสร้างฉากด้วย

(10) *Stylization หรือ Stylized scenery* คือ สไตล์ของฉากที่มีคุณลักษณะเฉพาะที่สามารถปรับเปลี่ยนแปลงไปได้และแตกต่างจากสไตล์อื่น ๆ อย่างชัดเจน แม้ชื่อของมันจะไม่สื่อภาพรวมให้เห็นเด่นชัดเหมือนฉากแบบ Realism หรือ Naturalism แต่ฉากแบบนี้เป็นฉากสไตล์ที่เราคุ้นเคยและอยู่ใกล้ตัวเรามากที่สุดสไตล์หนึ่ง เช่น ในหนังสือการ์ตูนหรือหนังสือที่มีภาพวาดของเด็ก ๆ หรือในหนังสือการ์ตูนตลก หนังสือตลก หนังสือการ์ตูน หรือในหนังสือโฆษณาบางชุด เป็นต้น อาจกล่าวได้ว่าเป็นลักษณะการเล่าเรื่องด้วยภาพหรือสื่อที่เป็นกราฟฟิกแบบต่าง ๆ มีการขยายส่วนสัดส่วนและโครงสร้างของวัตถุต่าง ๆ ที่เหมือนของจริงแต่มีสีสัน ลายเส้น และมวลที่เกินเลยความเป็นจริง หรือ ที่สวยงามน่าชื่นชม เป็นแบบ Nonrealistic มีจุดหมายเพื่อการแสดงออก (Expression) ในทางบริสุทธิ์มากกว่าการเลียนแบบรูปฟอร์มแห่งความเป็นจริงแบบธรรมชาติทุกกระเปียดนี้

ผู้ออกแบบฉากสามารถแสดงความสามารถและประสบการณ์ความถนัดในสไตล์ของตนเองออกมา โดยการบิดเบือนรูปทรง สีสัน หรือ ลวดลายที่ซ้ำ ๆ หลาย ๆ หน ภายในฉาก ในเสื้อผ้า และ เครื่องแต่งหน้าตัวละคร มีการใช้สายเส้นโดดเด่น ๆ หรือเป็นเส้นโค้งตามอารมณ์และการเคลื่อนไหวของตัวละคร อารมณ์ที่ได้รับ คืออารมณ์สว่างไสว อารมณ์สุขใจ หัวือหวา หรือ ชวนฝัน ๆ เช่น ในละครเวที เรื่อง The Bluebird เป็นต้น เรายินยมิใช้สไตล์นี้กับฉากละครเด็กที่เป็นลักษณะเหมือนภาพการ์ตูนที่สีสันสวยงาม หรือฉากสำหรับการแสดง Opera, Ballet และ ละครแบบแฟนตาซี เป็นต้น

3.1.1.2 การสื่อสารความหมายของฉาก ฤทธิรงค์ จิวากานนท์ (2550, หน้า 142-143) ได้กล่าวถึงการสื่อสารความหมายของฉากละคร ซึ่งฉากจะทำหน้าที่ให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องได้ชัดเจนขึ้น โดยแบ่งออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

(1) **ฉากมีความหมายทางกายภาพ** เช่น ฉากบ่งบอกถึงสถานที่และยุคสมัยในละคร ฐานะและรสนิยมของตัวละคร

(2) **ฉากมีความหมายทางชีวภาพ** เช่น ฉากบอกรบรยากาศของละคร แนวความคิดในการนำเสนอละคร

(3) **ฉากในฐานะเป็น “ตัวละคร”** หมายถึง ฉากเป็นส่วนหนึ่งของละครที่มีความสำคัญในเชิงความหมายต่อละครไม่ต่างจากตัวละครตัวหนึ่ง

ดังนั้น ผู้ออกแบบควรยึดเอาลักษณะของตัวละครเป็นจุดเริ่มต้นในการออกแบบตัวละครและฉากต้องมีความสอดคล้องกัน และตระหนักอยู่เสมอว่าฉากเป็นส่วนเสริมทำให้การแสดงสื่อความหมายได้ชัดเจน

3.1.1.3 **หน้าที่และบทบาทของฉาก** มัทนี รัตนิน (2546, หน้า 49-50) กล่าวถึงหน้าที่ของฉากมีทั้งสิ้น 6 ประการ ได้แก่

(1) **แสดงภาพสถานที่** ยุคสมัย ภูมิประเทศ ฤดูกาล เวลา บรรยากาศของเรื่องและของแต่ละฉาก

(2) **แสดงสภาพสังคม** เศรษฐกิจ ฐานะ ความเป็นอยู่ของตัวละคร เช่น ปราสาทราชวัง บ้านชนชั้นกลาง สลัมคนจน กระท่อมชาวนา เป็นต้น

(3) **กำหนดขอบเขต** พื้นที่ สำหรับการแสดงบนเวที ทั้งในอาคารและบริเวณนอกอาคาร ระดับความสูง-ต่ำของสถานที่ และความลึกตื้น ซึ่งผู้กำกับการแสดงได้กำหนดตำแหน่ง และทิศทางการเคลื่อนไหวของตัวละคร (blocking)

(4) **แสดงแนวการนำเสนอ (style)** ออกมาเป็นภาพ 3 มิติ ทำให้แนวการแสดงชัดเจนขึ้น เช่น ฉากแนวเหมือนจริง ฉากแนวคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) ซึ่งมีส่วนของสถาปัตยกรรมบางส่วนที่ขยายใหญ่เพียงขึ้นเดียว นอกนั้นเป็นพื้นต่างระดับ (platforms) ฉากแนวเหนือจริง มีหมอกและแสงสะท้อนของน้ำทั่วเวที ฉากแนวนามธรรมสำหรับละครแนวแอ็บสแตร็ค เป็นต้น ผู้กำกับการแสดงจะต้องพิจารณาจากบทละครว่า แนวใดจะเหมาะสมที่สุดและอยู่ในงบประมาณที่กำหนดไว้ ความจำเป็นทางเศรษฐกิจอาจทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้

(5) **บ่งบอกอารมณ์และสีสัน** แสดงว่าเรื่องทั้งหมดเป็นแนวโศกสลดหรือเป็นแนวสุข แจ่มใส รื่นโรจน์ หรือแนวลึกลับ น่ากลัว

(6) **แสดงแนวความคิดหลักของเรื่อง** เช่น ในเรื่อง *ซูสีไทเฮา* ของสาขาการละครมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ พ.ศ. 2524 มีผ้าสีแดงผืนใหญ่ห้อยลงมาจากเพดานเป็นรูปหงส์บินอยู่เหนือมังกร แสดงแนวความคิดหลักของหญิง (ฮองเฮา = หงส์) ที่มีอำนาจเหนือชาย (จักรพรรดิ = มังกร) ซึ่งนำไปสู่ความหายนะของราชวงศ์แมนจู เป็นต้น

ในทุกกรณีฉากเป็นเครื่องรองรับและเสริมอยู่เบื้องหลัง (background) ของตัวละคร ผู้กำกับการแสดงจะต้องควบคุมไม่ให้ฉากมีความเด่นมากเกินไปจนบดบังผู้แสดง สีสันที่เข้าจะต้องกลมกลืนกับสีสันของเครื่องแต่งกาย และอารมณ์ของเรื่องโดยไม่ขัดแย้งกัน ทั้งนี้รวมถึงอุปกรณ์ประกอบฉากทุกอย่าง

3.1.1.4 หลักการออกแบบฉาก สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2543, หน้า190-197) ได้กล่าวถึงหลักที่ผู้ออกแบบฉาก ต้องคำนึงถึงในการออกแบบฉาก ทั้งสิ้น 6 ประการ ดังนี้

(1) **หน้าที่ใช้สอย** ฉากจะต้องตอบสนองหน้าที่ใช้สอยอย่างเคร่งครัด เช่น ที่สำหรับเข้า-ออก ขึ้นบันได ชักรอก หรือเทคนิคพิเศษ (ถ้ามี) เป็นต้น

(2) **รูปแบบ** ฉากจะต้องมีรูปแบบที่สอดคล้องกับสไตล์การนำเสนอของละคร

(3) **เวที** ฉากจะต้องเหมาะสมและสอดคล้องกับรูปแบบของเวที ไม่ว่าจะ เป็น ขนาด รูปร่าง และอุปกรณ์ของเวที เป็นต้น ซึ่งผู้เขียนได้กล่าวถึงรูปแบบของเวทีไว้ข้างต้นแล้ว

(4) **การก่อสร้าง** ผู้ออกแบบฉากต้องคำนึงถึงองค์ประกอบ 3 ประการ ในการก่อสร้างฉาก ได้แก่

1. วัสดุที่ใช้ ควรมีความเหมาะสม และควรเลือกวัสดุที่เบา ประหยัด เคลื่อนย้ายได้สะดวก ทั้งนี้ต้องไม่ลืมว่าฉากเป็นเพียงการจำลองสถานที่ให้ดูคล้ายจริง แต่ไม่ใช่ของจริง

2. โครงสร้างของฉาก เช่นเดียวกับวัสดุ โครงสร้างของฉากเป็นเพียงการทำโครงสร้างจำลองขึ้นมาเท่านั้น ซึ่งจะต้องต่างจากโครงสร้างของอาคาร โครงสร้างของฉากควรแยกออกเป็นชั้นย่อยๆ สำเร็จรูปในตัวเอง

3. การถอดประกอบ โครงสร้างของฉากแต่ละชั้น ต้องสร้างมาเพื่อให้สามารถถอดและประกอบได้

(5) **การจัดฉาก** ต้องคำนึงถึงความรวดเร็ว สะดวก และทำให้ละครไหลลื่นไม่เกิดการหยุดชะงัก ทั้งนี้เวลาที่ต้องใช้ในการเปลี่ยนฉากไม่ควรเกิน 30 วินาที เพราะจะทำให้จังหวะของละครเสียไป (เสานุช ภูวนิชย์, 2536)

(6) **การประหยัด** หมายถึง ผู้ออกแบบฉากต้องใช้วัสดุให้คุ้มค่า รู้จักดัดแปลงของเก่ามาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ การประหยัดนี้หมายรวมถึงตั้งแต่ การประหยัดเงิน ประหยัดเวลา และประหยัดแรงงาน

3.1.2 **แสง (lighting)** แสงในละครเวที นอกจากจะให้ความสว่างซึ่งทำให้ผู้ชมมองเห็นแล้ว แสงยังสามารถสร้างจุดสนใจบนเวที สามารถแยกพื้นที่บนเวทีออกมาให้เกิดจุดเด่น และจุดที่ไม่ต้องการให้มองเห็น อีกทั้งยังสามารถสร้างบรรยากาศของเรื่องราว (mood) ได้อีกด้วย นอกจากนี้แสงยังสามารถบอกเวลา อากาศ ฤดู และลักษณะสิ่งแวดล้อมอื่นๆที่เข้ากับตัว

ละคร กล่าวโดยสรุปได้ว่า แสงไม่เพียงแต่จะทำให้ผู้ชมมองเห็น “อะไร” แต่สามารถควบคุมการมองเห็น “อย่างไร” ของผู้ชมอีกด้วย กล่าวคือ ต้องการให้เห็นมากน้อยแค่ไหน ต้องการให้เห็นในอารมณ์อย่างไร เพราะบางครั้งสิ่งที่มองไม่เห็น อาจสำคัญมากกว่าสิ่งที่มองเห็นก็เป็นได้

3.1.2.1 บทบาทและหน้าที่ของแสงสี มัทนี รัตนิน (2546, หน้า 50-51) กล่าวถึงหน้าที่ของแสงมีทั้งสิ้น 5 ประการ ได้แก่

(1) **แสดงบรรยากาศ กาล เวลา ฤดู สถานที่** เช่น เข้าตัวของฤดูใบไม้ผลิในป่าละเมาะ กลางวันในทะเลทรายที่ร้อนระอุ พระอาทิตย์ตกดินเวลาโพล้เพล้ ในฤดูหนาวของสกอตแลนด์ หมอกเริ่มปกคลุม ราตรีที่เงียบสงบ มีแต่แสงจันทร์ข้างแรมส่องสว่างบนยอดปราสาทมืดทึบ ชายทะเล ฟ้าร้อง ฟ้าผ่า พายุฝนกระหน่ำ เป็นต้น

(2) **แสดงแหล่งที่มาของแสง** ซึ่งมีคุณภาพของแสง และทิศทางต่างๆกัน เช่น แสงจันทร์ส่องเข้ามาทางหน้าต่างห้องนอนของจูเลียต แสงอาทิตย์อ่อนๆ ที่สาดเข้ามาในห้องรับแขกในตอนเช้า คบเพลิงในถ้ำ กองไฟในป่า เตามัง โคมไฟระย้าในบอลรูม แสงไฟจากหลอดเปลือยมีโปิ๊ะสีเขียวยวดครอบแขวนเหนือโต๊ะเล่นไพ่ในเรื่อง *A Streetcar Named Desire* แสงจากเทียนที่ปลิวสั่นไหวในห้องนอนเมื่อเล่าเรื่องอดีตให้มิชฟัง แสงไฟนีออนจากป้ายโฆษณาที่ลอดเข้ามาทางหน้าต่างของโรงแรมชั้นต่ำเปิดๆ ปิดๆ เป็นระยะ เป็นต้น

(3) **แสดงยุคสมัยที่ต่างกัน** เช่น ในห้องพระโรงฝรั่งเศสสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 17 ซึ่งมีโพรเซย์ที่ใช้เทียนไข กับบอลรูมของโรงแรมชั้นหนึ่งที่ใช้โพรเซย์เป็นหลอด ไฟสมัยปัจจุบันจะมีแสงต่างกัน

(4) **ช่วยเสริมให้ผู้ชมเข้าใจละครและแนวการนำเสนอของผู้กำกับการแสดงได้ดีขึ้น** เช่น การฉายไฟสปอตไลต์บนศีรษะผู้แสดง จะทำให้เกิดแสงและเงามืดตัดกันบนใบหน้าดูน่ากลัว หรือฉายแสงจากใต้คาง ทำให้หน้าบิดเบี้ยวเหมือนปีศาจในแนวแอ็บสแตร็ค หรือ รุ่ง ฉายไปบนจอยักษ์ (cyclorama) ในแนวอิมเพรสชันนิสม์ หรือแสงสีรุนแรงตัดกันเป็นจังหวะเครื่องจักรในแนวเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ เป็นต้น

ในบทละครเรื่อง *A Streetcar Named Desire* วิลเลียมส์ได้ระบุไว้ในฉากก่อนที่สแตนลีย์จะข่มขืนบลานซ์ว่า “คืนนั้นเต็มไปด้วยเสียงที่ไม่เป็นมนุษย์เหมือนเสียงร้องของสัตว์ป่า เงามและแสงสะท้อนที่น่ากลัว เคลื่อนไหวเป็นระลอกราวกับเปลวเพลิง ตลอดฝาผนัง” แสงที่ระบุไว้นั้นจะแสดงสภาพจิตใจที่เร่าร้อนด้วยแรงราคะตัณหาของสัตว์ที่เผาไหม้อยู่ภายในมนุษย์เช่นสแตนลีย์ และความกลัวของบลานซ์ เป็นแนวเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ เป็นต้น แสงสีสามารถเสริมอารมณ์ของตัวละคร และอารมณ์ในฉากตลอดจนการกระทำให้ชัดเจนขึ้น

(5) **ทำหน้าที่เปิดและปิดฉาก โดยไม่ต้องใช้ม่าน** ฉากจะตั้งเอาไว้ให้ผู้ชมเห็น เมื่อถึงเวลาเริ่มแสดง จะดับไฟมืดหมด และค่อย ๆ ปิดแสงขึ้นจนเต็มฉาก ซึ่งอาจจะมีดนตรีเปิดฉากหรือโหมโรงประกอบ เมื่อจบฉากก็จะดับไฟในจังหวะช้าหรือเร็ว ตามอารมณ์และบรรยากาศของเรื่องในฉากที่ต้องการจบอย่างฉับพลัน เช่น ในเรื่อง *ลอร์ดออฟเดอะริงส์* เมื่อสมเด็จพระราชาแห่งมิดเดิ้ลเอิร์ธ (พระลอร์ด พระเพื่อน พระแพง) ซึ่งยืนนิ่งเหมือนภาพเขียน ไฟจะดับพรึบทันที ทำให้ตื่นเต้นตกใจ การใช้แสงเปิดปิดแทนม่านจะทุ่นเวลา ไม่ยืดเยื้อ เป็นแนวที่นิยมใช้ในละครปัจจุบัน

3.1.2.2 **หลักการออกแบบแสง** สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2543, หน้า 204-207) ได้กล่าวถึงหลักที่ผู้ออกแบบแสง ต้องคำนึงถึงในการออกแบบแสงไว้ทั้งสิ้น 4 ประการ ดังนี้

(1) **พื้นที่ให้แสง** การแสดงมักแบ่งพื้นที่ออกเป็นส่วนต่างๆ ดังนั้นการให้แสงจึงควรมุ่งเน้นไปที่บริเวณเหล่านั้น มิฉะนั้นจะสว่างเท่ากันไปหมดทั่วบริเวณ ทำให้บรรยากาศดูกระด้าง ไม่มีความลึก

(2) **ความเข้มของแสง** แสงที่มีความเข้มต่างกันย่อมให้ความสว่างต่างกัน ซึ่งจะมีผลต่ออารมณ์ในการแสดง เช่น ฉากรัก หากสว่างเกินไปก็จะขาดความหวานลึกซึ้ง ในขณะที่ฉากรบกวนหากมืดเกินไปก็จะขาดความตื่นเต้น เป็นต้น

(3) **ทิศทางของแสง** ทิศทางของแสงที่แตกต่างกัน ก็มีผลต่ออารมณ์ในการแสดงที่แตกต่างกันไป เพราะการใช้ทิศทางแสงจะทำให้เกิดเงา ให้เกิดความสว่างที่ตัดกันมาก หรือทำให้เกิดภาพที่นุ่มนวลก็ได้ นอกจากนี้ทิศทางของแสงอาจให้ความหมาย เช่น มีแสงส่องลงมาจากที่พื้น และให้ผู้แสดงเคลื่อนไหวเข้าไปหา ก็จะทำให้ความรู้สึกของการแสวงหา หรือความหวัง ก็ได้

(4) **สีของแสง** สีเป็นสิ่งที่สร้างบรรยากาศของธรรมชาติ เช่น ฉากพระอาทิตย์อัสดง ท้องฟ้าจะเป็นสีม่วงอ่อนครามปนส้ม หรือสี อาจสร้างอารมณ์ให้คนดูคล้อยตามได้แต่โดยปกติการแสดงแบบสมจริงจะไม่นิยมใช้สีของแสงมากนัก เว้นแต่เป็นสีเพื่อสร้างบรรยากาศสมจริงตามธรรมชาติเท่านั้น ข้อควรระวังเรื่องการใช้สีของแสงคือ สีของแสงสามารถเปลี่ยนสีจริงของวัตถุได้ โดยเฉพาะสีของเสื้อผ้า ยกตัวอย่างเช่น เสื้อผ้าสีเขียว หากให้แสงสีแดงเสื้อผ้านั้นจะเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาลไหม้ เป็นต้น

3.1.3 **เทคนิคพิเศษ (special effect)** สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2543) ให้นิยามว่า หมายถึง กลวิธีในการให้เกิดปรากฏการณ์บางอย่างเป็นกรณีพิเศษ เพื่อเสริมสร้างการแสดงให้ดู

สมจริงยิ่งขึ้น เทคนิคพิเศษในที่นี้หมายรวมถึงงานที่เกี่ยวกับใบหน้า ร่างกายผู้แสดง เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์การแสดง อุปกรณ์ฉาก และฉาก

3.1.3.1 *บทบาทและหน้าที่ของเทคนิคพิเศษ* สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2543, หน้า 208-209) กล่าวถึงหน้าที่ของเทคนิคพิเศษมี 2 ประการ ได้แก่

(1) *ทำให้ดูเหมือนจริง* ได้แก่ การนำเทคนิคทางการฝีมือ ทางเคมี และทางไฟฟ้า มาประยุกต์กันขึ้นเป็นเฉพาะกรณี เช่น การตัดอวัยวะ การทำแผลสด การทำแผลเป็น การยิงเลือดสด การทำให้เพลิงลุกไหม้ การทำฝนตก การทำฉากระเบิดทำลาย เหล่านี้เป็นความรู้เฉพาะที่ต้องมีการเตรียมการที่พร้อม มีคิวที่แม่นยำ เพราะมีอันตรายมาก

(2) *ทำให้เกิดความอัศจรรย์ใจ* ได้แก่ การนำเทคนิคต่างๆ ไปใช้สร้างสรรค์ให้เกิดปาฏิหาริย์ เช่น การเหาะเหินเดินอากาศ การแปลงร่าง การล่องหนหายตัว เทคนิคพิเศษเช่นนี้ เป็นการสร้างปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติ ซึ่งอาจจะจำเป็นต้องใช้ในละครแนวไม่สมจริงทั้งหลาย

3.1.3.2 *หลักการจัดทำเทคนิคพิเศษ* สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2543, หน้า 208-209) กล่าวถึงหลักการจัดทำเทคนิคพิเศษ ทั้งสิ้น 4 ประการ ดังนี้

(1) *ส่วนร่างกาย* หมายรวมทั้งร่างกายและเครื่องแต่งกาย ได้แก่ การทำแผลสด แผลเป็น ไฟลุกไหม้เสื้อผ้า ร่างกาย แผลต่างๆ ปัจจุบันมีทำขายแบบสำเร็จรูป

(2) *ส่วนฉาก* หมายถึง ฉากระเบิด ฉากไฟไหม้ ฉากพังทลาย เครื่องเรือนหัก กระจกแตก งานส่วนนี้ต้องใช้วัสดุเคมีและวัตถุระเบิด จึงต้องมีความรู้ความชำนาญพิเศษ โดยเฉพาะเรื่องเกี่ยวกับควันทoxic

(3) *ส่วนแสง* หมายถึง การทำฟ้าผ่า ทำแสงฟ้าแลบ แสงจากหลุมศพ แสงหิ่งห้อย การทำเทคนิคพิเศษ แสงใช้ระบบไฟฟ้าที่ต้องออกแบบจัดสร้างเป็นพิเศษ

(4) *ส่วนเสียง* หมายถึง การทำเสียงเฉพาะ เช่น เสียงฟ้าร้อง เสียงฟ้าผ่า เสียงฟ้าคำราม เสียงฝนตก เสียงระเบิด เสียงปืนรัว

3.1.4 *เครื่องประกอบการแสดง (properties)* ฤทธิรงค์ จิวากานนท์ (2550, หน้า 144-145) กล่าวถึงความหมายของเครื่องประกอบการแสดงไว้ ดังนี้ properties หรือ props หมายถึง เครื่องประกอบการแสดงที่นักแสดงใช้ในละคร เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างฉากและเหตุการณ์ โต๊ะ เก้าอี้ อาวุธ และวัตถุต่างๆ ที่ตัวละครเคลื่อนย้ายบนพื้นที่เวทีได้ ล้วนเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างภาพรวมบนเวที เครื่องประกอบการแสดงมีส่วนสำคัญที่จะทำให้โลกของละครเกิดขึ้นจริง ทำให้ผู้ชมเชื่อในสิ่งที่เห็นบนเวที เครื่องประกอบการแสดงมีส่วนสำคัญที่จะทำให้

โลกของละครเกิดขึ้นจริง ทำให้ผู้ชมเชื่อในสิ่งที่เห็นบนเวที และสื่อความหมายและให้ข้อมูลเกี่ยวกับละคร เช่นเดียวกับการสร้างลักษณะตัวละครผ่านนักแสดง นอกจากนี้ เครื่องประกอบการแสดงยังอาจเป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญในละคร เช่น มงกุฎของพระราชินี แสดงถึงความมีอำนาจ ความยิ่งใหญ่ เป็นต้น

3.1.4.1 ประเภทของเครื่องประกอบการแสดง ฤทธิรงค์ จิวากานนท์ (2550, หน้า 144-145) แบ่งประเภทของเครื่องประกอบการแสดงออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

(1) **เครื่องประกอบฉาก (set props หรือ set dressing)** คือ เครื่องประกอบฉากที่ยกเคลื่อนย้ายได้ เป็นส่วนหนึ่งของฉาก เช่น โต๊ะ เก้าอี้ โซฟา ตะเกียง เตียง ป้ายประกาศ ธง รูปติดผนัง ฯลฯ

(2) **เครื่องประกอบเครื่องแต่งกาย (costume props)** คือ สิ่งที่เป็นส่วนประกอบของเครื่องแต่งกาย เช่น พัด แวนตา ไม้เท้า ผ้าเช็ดหน้า กระเป๋า มีด ดาบ (ที่แขวนติดตัวนักแสดง) ฯลฯ

(3) **เครื่องประกอบการแสดงที่นักแสดงใช้ (hand props)** เช่น ปากกา มีด ดาบ (ที่ไม่ได้ติดตัว) สมุด แก้วน้ำ ขวดน้ำ ฯลฯ

อย่างไรก็ตาม บางครั้งการแสดงบางประเภทอาจไม่มีเครื่องประกอบการแสดงเลยก็ได้ โดยเฉพาะการแสดงที่เรียกว่า “ละครใบ้ (mime)” เพราะนักแสดงสมมุติเครื่องประกอบฉากขึ้นมา เพื่อให้ผู้ชมจินตนาการว่ามีอยู่จริง

3.1.4.2 **หลักในการออกแบบเครื่องประกอบฉาก** ในการออกแบบเครื่องประกอบฉาก ต้องคำนึงถึงประเด็นต่างๆ ดังนี้

(1) **หน้าที่ใช้สอย** เหตุผลประการแรกในการออกแบบเครื่องประกอบฉาก คือ เพื่อทำหน้าที่ใช้สอยตามความจำเป็นของเรื่อง และตัวละคร ทั้งนี้ ผู้ออกแบบจะต้องอ่านบทโดยละเอียด และวิเคราะห์หาว่าละครจำเป็นต้องใช้เครื่องประกอบฉากใดบ้าง ทั้งที่มีระบุและไม่มีการระบุในบท โดยต้องปรึกษาร่วมกับผู้กำกับการแสดงด้วยเป็นหลัก

(2) **สื่อความหมาย** นอกจากความจำเป็นเรื่องการใช้สอยในการแสดงแล้ว เครื่องประกอบฉากยังสามารถบ่งบอกถึงยุคสมัยในเรื่อง ฐานะ ทัศนียภาพทางสังคม ฯลฯ ของตัวละครได้อีกด้วย อีกทั้งยังสามารถสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ของเรื่องได้อีกด้วย ดังนั้น ผู้ออกแบบต้องไม่ลืมว่าการออกแบบเครื่องประกอบฉากจะต้องคำนึงถึงความสมจริง และถูกต้องตามเนื้อเรื่อง เพราะสิ่งต่างๆ เหล่านี้ล้วนนำเสนอความหมายไปยังผู้ชมทั้งสิ้น

(3) **เหมาะสมและประหยัด** เช่นเดียวกับการออกแบบฉาก การออกแบบเครื่องประกอบฉากก็จะต้องมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง และควรทำอย่างประหยัด ให้ความสำคัญสร้างสรรค์เพื่อจำลองสิ่งที่สมจริงมาจัดแสดง โดยไม่จำเป็นต้องใช้ของจริงมาประกอบฉาก

3.1.4.3 การติดตั้งเครื่องประกอบฉาก (set properties) เสาวนุช ภูวนิษฐ์ (2536) ได้กล่าวถึง หลักในการติดตั้งเครื่องประกอบฉาก ผู้กำกับควรพิจารณาประเด็นดังต่อไปนี้

- ✓ ไม่กินเนื้อที่มากเกินไป
- ✓ ไม่กีดขวางผู้แสดงเพราะว่ามีเฟอร์นิเจอร์มากเกินไป
- ✓ ไม่บังทางเข้าออกที่สำคัญ
- ✓ ไม่ทำให้ผู้แสดงต้องมาอยู่หน้า, กลาง, หรือหลังเวทีมากเกินไป
- ✓ ไม่ทำให้เวทีดูว่างเกินไป

3.1.5 **เครื่องแต่งกาย (costume)** เครื่องแต่งกายในละคร คือเครื่องแต่งกายที่ตัวละครสวมใส่ ซึ่งสามารถบ่งบอกถึงบุคลิกลักษณะ อุปนิสัยใจคอ ธรรมเนียม ภูมิหลัง ฐานะทางเศรษฐกิจ สังคม ของตัวละครได้โดยตรง การออกแบบเครื่องแต่งกายในละครจะต้องมาจากการตีความตัวละครอย่างเป็นเหตุเป็นผล และออกแบบผ่านความคิดของตัวละครในการเลือกใส่เสื้อผ้าต่างๆ ซึ่งจะต้องไม่ใช่การเลือกสรรชุดเสื้อผ้าจากความคิดของผู้ออกแบบเอง ทั้งนี้เพราะเครื่องแต่งกาย เป็นสิ่งที่ถ่ายทอดความเป็น “ตัวตน” ของตัวละครออกมา แต่ไม่ใช่การถ่ายทอดตัวตนของผู้ออกแบบอย่างเด็ดขาด ซึ่งผู้ที่เข้าใจผิดจะทำให้การออกแบบเครื่องแต่งกายในละครกลายเป็นการออกแบบแฟชั่นให้กับตัวละครไปก็เป็นได้ นอกจากนี้ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายแต่งหน้าก็ต้องหารือใกล้ชิดกับผู้กำกับฉากและผู้ประกอบฉาก แสงสี เพื่อให้แนวการนำเสนอประสานกลมกลืนเป็นแนวเดียวกันอีกด้วย

3.1.5.1 **หน้าที่และบทบาทของเครื่องแต่งกาย** มัทนี รัตนิน (2546, หน้า 51-53) กล่าวถึงหน้าที่ ของเครื่องแต่งกายมีทั้งสิ้น 8 ประการ ได้แก่

(1) **แสดงยุคสมัยของเรื่อง** เช่น จีนสมัยราชวงศ์แมนจูในเรื่อง *ซูสีไทเฮา* อังกฤษสมัยพระนางเอลิซาเบทในละครเชกสเปียร์ *กรีกยุคโบราณ* หรือสมัยเฮลเลนิก (Hellenic) ในเรื่อง *Oedipus Rex* ของซอโฟคลีส แฟชั่นอเมริกันยุคแจ๊ส (ค.ศ. 1920-30) ในเรื่อง *The Great Gatsby* ของฟรานซิส สกอตต์ คีย์ ฟิตซ์เจอรัลด์ (Francis Scott Key Fitzgerald) สมัยต้นระบอบาชาร์ลส์ตัน (Charleston) เมื่อตัดแปลงเป็นไทยเรื่อง *รักเธอชั่ววันจันทร์*

(2538) ให้ตรงกับสมัยแรกของรัฐบาลจอมพล ป. พิบูลสงคราม ใส่หมวก ใส่กระโปรง ผู้ชายผู้ดีมีฐานะจะสวมสูทขาว ใส่หมวกปานามา คาบบุหรี่มีที่ต่อ (cigarette holder) หวีผมเรียบแป้ล้ชอบเดินรำคัล้ายชาวอเมริกันสมัยทศวรรษ 1920-30 ผู้กำกับการแสดงและผู้ออกแบบจะต้องทำการค้นคว้าอย่างละเอียดให้ถูกต้องยุคสมัย

(2) **แสดงฐานะการเงิน สังคม และชนชั้น** ตัวอย่างเช่น เรื่อง *My Fair Lady* เอลิซา เป็นคนชั้นต่ำขายดอกไม้ในตลาด แต่งกายยากจน มอมแมม ต่างจากพวกหญิงผู้ดีมีสกุลที่หรูหรากริดกรายไปดูแข่งม้า ต่อมาเมื่อหัดพูดเป็นผู้ดีได้แล้ว ศาสตราจารย์ฮิกกินส์ก็ซื้อเสื้อผ้าใหม่ให้เธอแต่งเป็นผู้ดีสูงส่ง จนผู้คนคิดว่าเป็นเจ้าหญิง

(3) **แสดงบุคลิก นิสัย ใจคอ และสะท้อนความต้องการสูงสุดในชีวิต** เช่น ในฉากเปิดตัวฉากแรกของ *A Streetcar Named Desire* สแตนลีย์ใส่ชุดผ้ายีนสีน้ำเงินของพวกช่าง แสดงฐานะชนชั้นแรงงาน ตรงกันข้ามกับบลานซ์ซึ่งวิลเลียมส์บรรยายไว้อย่างละเอียดว่า

“ลักษณะของเธอไม่เข้ากับสิ่งแวดล้อม เธอแต่งกายประณีตในชุดสีขาเหลืองอ่อนบนพองๆ เธอใส่สร้อยคอ ต่างหูไข่มุก งามมือขาวและหมวกมอญคล้ายเธอเพิ่งมาทำงานน้ำชาในฤดูร้อนหรืองานค็อกเทลในสวน.....ความงามของเธอบอบบาง ซึ่งจะต้องหลีกเลี่ยงแสงที่แรงกล้า มีอะไรบางอย่างในท่าทางที่ไม่มั่นใจของเธอ และเสื้อผ้าสีขาทำให้เธอมีลักษณะเหมือนแมลงซีผ้าขาว”

เสื้อผ้าของเธอแสดงบุคลิกที่เปราะบาง สีขาซึ่งไม่ใช่ขาวบริสุทธิ์ แต่ขาวหม่นดั่งปีกแมลงซีผ้าขาวที่จะแตกสลายเป็นผุยผงได้ง่าย ตรงกันข้ามกับความแข็งแกร่งปีกบินของสแตนลีย์

(4) **แสดงการเปลี่ยนแปลงโลกทัศน์และทัศนคติต่อชีวิต** โดยการเปลี่ยนสีผืนและรูปร่างลักษณะของเครื่องแต่งกาย ตัวอย่างเช่น ในตอนแรกอาจสดใส ต่อไปจะหม่นหมอง ในที่สุดเป็นสีดำ เป็นต้น

(5) **เน้นบทบาทสำคัญของตัวละครบางตัวให้ดูเด่น** และต่างจากกลุ่มคนอื่นด้วยสีและแพชั่น ตัวอย่างเช่น ในฉากใหญ่ที่มีคนจำนวนมาก ตัวละครส่วนใหญ่แต่งชุดอยู่ในสีดำและขาว ส่วนนางเอกใส่ชุดสีแดงตัดกับแนวสี (scheme colour) ของคนอื่น ทั้งนี้จะต้องเป็นการตัดสีที่มีรสนิยมและสามารถไปกันได้ ไม่ใช่ตัดสีแดงกับเขียวซึ่งไม่มีศิลปะ นอกจากจะอยู่ในแอ็บเสริร์ด หรือเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ ซึ่งต้องการช็อกผู้ชมหรือเป็นฉากในเทศกาลฉลองคริสต์มาส เป็นต้น

(6) แสดงแนวการนำเสนอที่ผู้กำกับการแสดงต้องการจะเน้น

เช่นในเรื่อง *Ghosts* ของเฮนริก อิบเซน (Henrik Ibsen) เสื้อผ้าจะเป็นแนวเหมือนจริงตามสมัย คือ นอร์เวย์ หรือในคริสต์ศตวรรษที่ 19 ในฤดูใบไม้ร่วง ส่วนเครื่องแต่งกายในเรื่อง *มัทนะพาธา* จะเป็นแนวจินตนิยายออกไปทางแขก ในเรื่อง *แรด (Rhinoceros)* ในฉากแรกๆ ตัวละครจะแต่งธรรมดา ต่อมาจะค่อยๆ เปลี่ยนเป็นแรดมีเนื้อ ไล่หัว ผิวเนื้อเป็นเกล็ด หน้างายาบ สีเขียวคล้ำ ในเรื่อง *Equus* จะมีคนแต่งเป็นม้า โดยสวมโครงเหล็กเป็นหัวม้า รองเท้าบูทมีกีบเป็นเหล็ก เดินในจังหวะควบหรือเหยาะอย่างอย่างม้าเป็นแนวเหนือจริง

(7) ตัวละครอาจไม่จำเป็นต้องเปลี่ยนเสื้อผ้าหลายชุด ถ้าละครนั้น

เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในเวลาต่อเนื่องกัน ในระยะสั้น โดยเฉพาะตัวเอกในละครสมัยเก่า แนวคลาสสิก หรือละครเชกสเปียร์ จะแต่งกายชุดเดียว และมีสีสันแสดงบุคลิกและอารมณ์ของตัวละคร ตัวอย่างเช่น แฮมเลตจะใส่ชุดไว้ทุกซัปดาห์ตลอดทั้งเรื่อง แต่ในละครแนวเหมือนจริง ซึ่งมีเหตุการณ์ข้ามเดือนข้ามปี ควรมีการเปลี่ยนชุดบ้าง และใช้สีตามฤดูกาลหรืออารมณ์ (mood) ของเรื่องและตัวละคร เช่น บลิ้านซ์ในเรื่อง *A Streetcar Named Desire* ในฉากถูกข่มขืน ก่อนหน้าที่สแตลลีย์จะเข้ามา เธอเมาเหล้า มีอารมณ์คลั่ง เธอสวมเสื้อราตรีผ้าตัวนสีขาวยับยู่ยี่สกปรก รองเท้าส้นสูงสีเงิน สวมมงกุฎเทียม พุดกับตนเองอย่างคนเสียสติ ซึ่งตรงกันข้ามกับฉากแรก ในฉากสุดท้าย เธอสวมชุดสีฟ้า สีเดียวกับเสื้อแม่พระในรูปโบราณ เธอมีสภาพหลุดลอยออกจากโลก ไปสู่โลกแห่งวิญญาณ (...) เธอมีความงามเหมือนแม่พระ เมื่อหมอโรงพยาบาลโรคจิตจูงเธอออกไปเปรียบเสมือนเธอได้ตายไปจากโลกไปสู่สวรรค์ ตามที่เธอได้บอกไว้ในฉากแรกว่า เธอขึ้นรถรางคันนั้นที่ชื่อ “ปรารถนา” (Desire) แล้วเปลี่ยนเป็นคันที่ชื่อ “สุสาน” (Cemeteries คือ ความตาย) และมาลงที่ “เอลิเซียนฟิลด์” (Elysian fields) (สวรรค์ของวีรบุรุษวีรสตรีในตำนานกรีกโบราณ) จากความร้อนแรงไปสู่ความตายและสวรรค์

(8) เครื่องประดับ มีส่วนสำคัญในการเสริมสร้างบุคลิกภาพของตัวละครเป็นอย่างมาก และสะท้อนจิตวิทยาภายใน หญิงที่ชอบใส่เครื่องประดับมากเกินจำเป็น มักเป็นคนวัตถุนิยม ชอบแสดงอวดมั่งมี เพราะอาจจะไม่มีคุณสมบัติที่ดีอย่างอื่นเพียงพอ ไม่มั่นคงขาดความรักความอบอุ่น ตรงกันข้ามกับหญิงที่ไม่ใส่เครื่องประดับเลย อาจเป็นคนข่มงวด ตั้งเครียด มัธยัสถ์ มีความรู้ สติปัญญา ไม่ชอบวัตถุนิยม เครื่องประดับตกแต่ง เช่น เน็กไท

แสดงนิสัยได้เช่นกัน คนที่ชอบเน็กไทสีขี้มูม ลายเล็ก มักเป็นคนเจ้าระเบียบ ประเพณีนิยม (conservative) หัวเก่า ต่างกับคนที่ชอบลายดอกโต สีสดขาดขาดรสนิยม เป็นคนฟูฟ่า ไร้ความพอดี ขี้โอ้อวด ชอบโอ้อวด สนุกสนานเฮฮา รองเท้าก็แสดงอุปนิสัยได้ดี หญิงที่สวมรองเท้าปิดส้นตัน

เตี้ย แสดงบุคลิกที่มีระเบียบเหมือนครู รองเท้าโปร่งเล็กน้อย สั้นเรียวสูง แสดงบุคลิกที่สบาย
อ่อนไหว มีความเป็นหญิงมาก รักสวยรักงาม เป็นต้น

ผู้กำกับการแสดงจึงต้องวิเคราะห์สิ่งเหล่านี้อย่างละเอียด ทั้งที่มีระบุไว้ในบทหรือค้นหาเอง โดยปรึกษานักออกแบบ เพื่อให้ได้เครื่องแต่งกายที่เหมาะสมกับตัวละครและ
แนวของเรื่อง

3.1.5.2 **หลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย** สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2543, หน้า 197-204) ได้กล่าวถึงหลักที่ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายต้องคำนึงถึง ทั้งสิ้น 6 ประการ ดังนี้

(1) **หน้าที่ใช้สอย** การออกแบบต้องมีข้อมูลที่ชัดเจนว่า เครื่องแต่งกายแต่ละชุด แต่ละชิ้นนำไปสวมใส่อย่างไร โดยตัวละครใด เพื่อวัตถุประสงค์ใด

(2) **รูปแบบ** เครื่องแต่งกายต้องได้รับการออกแบบให้สัมพันธ์กับรูปแบบหรือสไตล์ของการแสดง และฉาก เพื่อให้มีเอกภาพในการแสดงชุดนั้น

(3) **บุคลิกตัวละคร / ผู้แสดง** เครื่องแต่งกายจะบ่งบอกถึงสถานภาพต่างๆ ของตัวละคร ทั้งนี้ ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย จะต้องพิจารณานบุคลิกตัวละครควบคู่ไปกับรูปร่างหน้าตาของผู้แสดงที่มาสวมบทบาทของตัวละครด้วย หากมีส่วนที่ไม่เหมาะสมหรือสอดคล้องกัน ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายควรออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อแก้ไขส่วนที่ไม่เหมาะสมนั้นๆ เพื่อให้เครื่องแต่งกายช่วยแสดงบุคลิกของตัวละครได้ดียิ่งขึ้น

(4) **การสร้าง** การสร้างเครื่องแต่งกายต้องคำนึงถึงสิ่งสำคัญ 2 ประการ ได้แก่ วัสดุที่ใช้ และโครงสร้าง หรือรูปแบบของการตัดเย็บ ดังนี้

1. วัสดุ การเลือกวัสดุในการออกแบบเครื่องแต่งกายจะต้องคำนึงถึงน้ำหนัก การทำให้ดูคล้ายจริง และต้องไม่เป็นอันตรายต่อผิวหนัง หรือการหายใจของผู้แสดง เป็นต้น

2. โครงสร้าง ประกอบด้วยโครงสร้างการตัดเย็บแบบสำเร็จรูปแบบกึ่งสำเร็จรูป และแบบแยกชิ้นส่วน ซึ่งผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายจะต้องพิจารณาตามความเหมาะสม

(5) **การถอดเปลี่ยน** การออกแบบเครื่องแต่งกายต้องคำนึงถึงความต้องการในการถอดเปลี่ยนให้สะดวก รวดเร็วเป็นสำคัญ

(6) **การประหยัด** เช่นเดียวกับหลักการออกแบบฉาก ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายควรมีความรอบคอบในการออกแบบให้ประหยัดทั้งวัสดุ แรงงาน และเวลา

3.1.6 การแต่งหน้า (make up) การออกแบบการแต่งหน้า มีหน้าที่ต่อละครไม่ต่างจากการออกแบบเครื่องแต่งกาย กล่าวคือ การแต่งหน้าของตัวละครนี้สามารถบ่งบอกถึงบุคลิกลักษณะ อุนิสัยใจคอ รสนิยม ภูมิหลัง ฐานะทางเศรษฐกิจ สังคม ของตัวละครได้โดยตรง ทั้งนี้ผู้กำกับการแสดงต้องไม่ลืมว่าลักษณะการแต่งหน้าเช่นนั้น เมื่อเข้ากับแสงไฟบนเวทีแล้ว จะออกมาในลักษณะใดด้วย

3.1.6.1 หลักการออกแบบการแต่งหน้า เสานุช ภาวนิชย์ (2536) กล่าวว่า ผู้กำกับการแสดงต้องให้แนวทางในการออกแบบการแต่งหน้ากับฝ่ายออกแบบ โดยต้องคำนึงถึง

(1) **สไตล์ที่ใช้ในการแต่งหน้า** ซึ่งจะต้องเป็นแนวทางเดียวกันกับสไตล์ของละคร

(2) **บุคลิกลักษณะเฉพาะตัวและพื้นฐานของตัวละครแต่ ละตัว** เพื่อให้ผู้ออกแบบจะสามารถสื่อสารสัญลักษณ์ต่าง ๆ เหล่านี้ออกมาทางแบบการแต่งหน้าได้

3.1.6.2 ศิลปะการแต่งหน้า มัทนี รัตน์ (2546, หน้า 53-54) ได้แบ่ง ศิลปะการแต่งหน้าละครเวทีไว้ 2 ประเภท คือ การแต่งหน้าแบบธรรมดา และการแต่งหน้าแบบตัวละครพิเศษ ดังนี้

(1) **การแต่งหน้าธรรมดา (Straight make-up)** โดยใช้เครื่องสำอางทาบนใบหน้าของผู้แสดง ซึ่งใช้เทคนิคของจิตรกรรม คือ ทารองพื้น ทาแป้ง เขียนคิ้ว เขียนตา และปาก ให้เป็นธรรมชาติ ตามบุคลิกภาพและวัยของตัวละคร เรียกว่า การแต่งหน้าธรรมดานักแสดงทุกคนควรจะเรียนรู้วิธีการและเทคนิคนี้ เพื่อจะสามารถแต่งหน้าตัวเองได้ ในโลกสาขานักแสดงละครเวทีมักจะแต่งหน้าตัวเอง หากยังไม่มีความรู้ ผู้กำกับการแสดงควรจัดชั้นเรียนพิเศษเพื่อสอน โดยเชิญผู้เชี่ยวชาญทางการแต่งหน้าละครเวที (ซึ่งไม่ใช่ช่างเสริมสวยโดยทั่วไป) มาสาธิตและให้คำแนะนำ การแต่งหน้าเองจะทำให้ผู้แสดงรู้จักใบหน้า และโครงสร้างของหน้าตัวเอง เวลาแต่งหน้าเป็นเวลาและผู้แสดงจะมีสมาธิ ค่อยๆ เข้าไปในบทบาทของตัวละครในขณะที่แต่งหน้าได้อีกทางหนึ่ง หากใช้ช่างเสริมสวย ทุกคนอาจจะออกมาหน้าตาเป็นหุ่นเหมือนกัน ไม่มีบุคลิกภาพของตนเอง

(2) **การแต่งหน้าตัวละครพิเศษ (Character make-up)** ซึ่งต้องใช้ลักษณะเสริมบุคลิกให้ตัวละครนั้นเด่นชัดเจเนขึ้น เช่น เสริมจมูกให้โค้งงุ้มแบบชาวฮิวให้แก่ตัวไซลોકในเรื่อง เวนิสวานิช มีหนวดเครา ใส่วิกผมรุงรัง โดยใช้วัสดุพิเศษ เช่น แผ่นยาง หรือพลาสติก ขนตา หนวดติดกาว ย้อมผมสีต่างๆ หรือถ้าตัวละครมีแผลเป็น หรือบาดแผลที่หน้าเลือดไหล หรือป่วย เป็นโรคฝีดาษ หรือ หน้าผี เป็นคนตาย แม่มด ยักษ์ มาร หรือแรด (ใน

เรื่อง Rhinoceros) เหล่านี้ เป็นส่วนของการแต่งหน้าพิเศษ (special make-up) ซึ่งต้องมีผู้เชี่ยวชาญแต่งให้โดยเฉพาะ แต่ผู้แสดงก็อาจเรียนรู้ได้

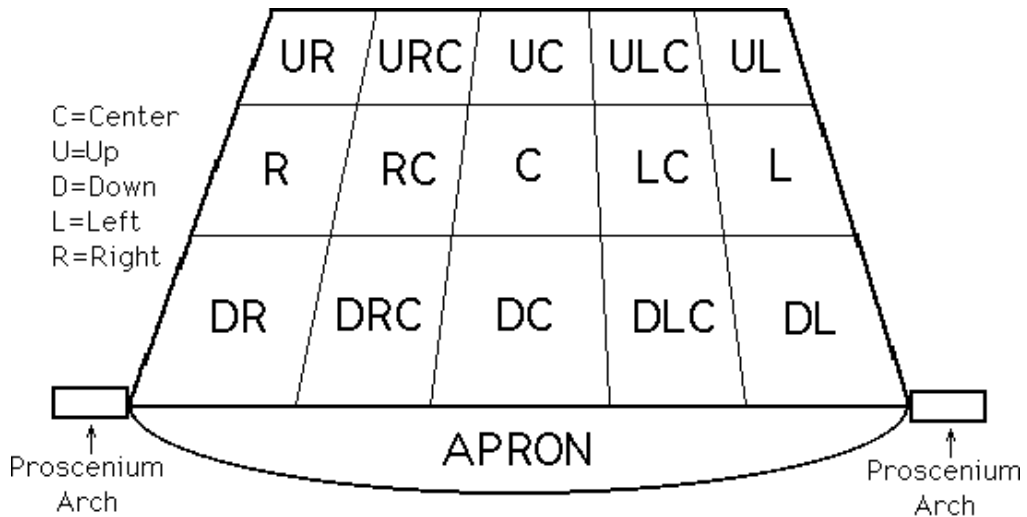
รายละเอียดของรูปร่างหน้าตาตัวละครนั้น อาจมีระบุไว้ในบทละครบ้าง แต่ส่วนใหญ่ผู้กำกับการแสดงจะต้องมีจินตนาการสร้างสรรค์ให้ผู้แสดง เพื่อสร้างบุคลิกภาพเพิ่มเติมให้มีสีสันขึ้น การแสดงเป็นชนชาติอื่นที่มีลักษณะหน้าตาห่างไกลจากผู้แสดง ก็ต้องใช้ทั้งการแต่งหน้าพิเศษและหลักการแต่งหน้าธรรมดา แต่เพิ่มสี เช่น แสดงเป็นชาวเงาะผิวดำ ชาวอินเดีย ตาโต จมูกโด่ง ผิวดำ ชาวตะวันตกแสดงเป็นชาวตะวันออก (จีน ญี่ปุ่น ญวน) ตาชั้นเดียว ผิวเหลือง จมูกแบน ชาวอินเดียแดง ตาเล็ก โหนกแก้มสูง จมูกงุ้มเป็นเหยี่ยว เป็นต้น เป็นลักษณะพิเศษทั้งสิ้น ทั้งหมดนี้ผู้กำกับการแสดงจะต้องบรรยายละเอียดให้นักแสดงทุกคน ทั้งนี้ การแต่งหน้าทั้งสองประเภทจะต้องทดลองกับแสงไฟบนเวที ซึ่งมีความแรงกว่าแสงธรรมชาติ จะต้องแต่งสีเข้มกว่าปกติและไม่ใช้เครื่องสำอางที่มีความมันสะท้อนแสง

3.2 องค์ประกอบด้านการออกแบบภาพและการเคลื่อนไหว คือ การจัดวางตัวละครบนเวทีอย่างมีศิลปะและความหมาย การกำหนดทิศทางและการเคลื่อนไหวของตัวละคร (blocking) การจัดวางตำแหน่งร่างกายของตัวละคร (body position) การเน้นความสำคัญและจุดสนใจบนเวที (emphasis) ซึ่งผู้กำกับจะเป็นคนดูแลภาพรวมทั้งหมดของภาพการเคลื่อนไหวของนักแสดงเหล่านี้ เพื่อให้สื่อสารความหมาย เหมาะสม และมีความสวยงามตามหลักองค์ประกอบศิลป์ไปพร้อมๆ กัน

3.2.1 การเคลื่อนไหวของนักแสดง (Blocking) Blocking คือ การจัดการการเคลื่อนไหวทางกายภาพของนักแสดงบนเวที จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง Blocking มี 2 ลักษณะ ได้แก่ Blocking ที่ผู้กำกับกำหนดเองในสมุดโน้ตของตนก่อนการฝึกซ้อม และ Blocking ที่เกิดขึ้นจากการฝึกซ้อม ซึ่งบ่อยครั้งที่ Blocking แบบแรก มักจะเกิดจากปัญหา เนื่องจากไม่สามารถปฏิบัติได้จริงเมื่อแสดง หรือดูขัดตา ดังนั้น ผู้กำกับการแสดงจึงมักจะเปิดโอกาสให้นักแสดงได้ทดลองเดินตามความต้องการของตัวละครในบางครั้ง และปรับ blocking ได้ตามสภาพจริง ในขณะที่ซ้อม ซึ่งจะช่วยให้ดูเป็นธรรมชาติมากขึ้น ในการจัดองค์ประกอบด้าน blocking ผู้กำกับต้องมีความรู้ต่อไปนี้

3.2.1.1 การใช้พื้นที่บนเวที ตำแหน่งพื้นที่ต่างๆ ในเวที ล้วนมีความสำคัญและผลต่อความรู้สึกของผู้ชมแตกต่างกันออกไป เช่น ตำแหน่งตรงกลางส่วนหน้าของเวที จัดได้ว่าเป็นตำแหน่งที่สำคัญที่สุด และเหตุการณ์สำคัญๆ ในเรื่องมักเกิดบริเวณจุดนี้ ในขณะที่ตำแหน่งเวทีส่วนในด้านซ้าย จะเป็นจุดที่ผู้ชมมักให้ความสำคัญน้อยที่สุด เป็นต้น ซึ่งการจัดวาง

ตำแหน่งนักแสดง ณ จุดใดบนเวทีนั้น ขึ้นอยู่กับวิจารณ์ญาณของผู้กำกับ และไม่ได้มีกฎตายตัวใดๆ แต่ผู้กำกับควรจะรู้จักการแบ่งพื้นที่บนเวที และชื่อเรียกของส่วนต่างๆ บนเวทีให้ถูกต้อง เพื่อวางแผนในการจัดพื้นที่การแสดง และเป็นแนวทางในการสื่อสารกับคณะทำงานทุกๆ คน ให้ตรงกัน โดยพื้นที่บนเวที ได้แบ่งโดยละเอียดออกเป็น 15 ส่วน ดังนี้



ภาพที่ 5.1 แผนภาพการแบ่งพื้นที่บนเวที

- (1) *Upstage Right (UR)* เวทีส่วนในด้านขวาสุด
- (2) *Upstage Right Center (URC)* เวทีส่วนในด้านขวากลาง
- (3) *Upstage Center (UC)* เวทีส่วนในตรงกลาง
- (4) *Upstage Left Center (ULC)* เวทีส่วนในด้านซ้ายกลาง
- (5) *Upstage Left (UL)* เวทีส่วนในด้านซ้ายสุด
- (6) *Right stage (R)* เวทีฝั่งขวา
- (7) *Right stage Center (RC)* เวทีฝั่งขวากลาง
- (8) *Center stage (C)* ส่วนกลางเวที
- (9) *Left stage Center (LC)* เวทีฝั่งซ้ายกลาง
- (10) *Left stage (L)* เวทีฝั่งซ้าย
- (11) *Downstage Right (DR)* เวทีส่วนหน้าด้านขวาสุด
- (12) *Downstage Right Center (DRC)* เวทีส่วนหน้าด้านขวากลาง
- (13) *Downstage Center (DC)* เวทีส่วนหน้ากลาง
- (14) *Downstage Left Center (DLC)* เวทีส่วนหน้าด้านซ้ายกลาง
- (15) *Downstage Left (DL)* เวทีส่วนหน้าด้านซ้ายสุด

3.2.1.2 **หน้าที่ของ blocking** สุวรรณดี จักรวรรุช (2550) ได้อธิบายถึงหน้าที่ของ blocking ไว้ดังนี้

(1) **เพื่อจัดวางภาพที่ลงตัวบนเวที** ภาพบนเวทีจะต้องมีความหมายและมีความเหมาะสมงดงาม ตามหลักการทางศิลปะ ถึงแม้จะมีนักแสดงที่มีความสามารถมากแค่ไหนมาแสดง แต่ผู้กำกับก็ยังคงมีความสำคัญในการจัดวาง blocking

(2) **เพื่อให้คนดูสังเกตเห็นนักแสดงบนเวทีได้ชัดเจน** ผู้กำกับจำเป็นจะต้องจัดภาพบนเวทีให้ผู้ชมได้เห็นตัวละครอย่างชัดเจน (รวมถึงอยู่ในจุดที่ได้ยินนักแสดงพูดได้อย่างพอเหมาะ) โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อตัวละครตัวนั้นมีบทหรือ ปฏิกริยาที่สำคัญ

(3) **เพื่อเคลื่อนย้ายกลุ่มนักแสดงจากภาพหนึ่งไปยังอีกภาพหนึ่ง** และภาพต่อไป เรียงร้อยคล้ายภาพหนึ่งที่เชื่อมกันจนเป็นเรื่อง คล้ายกับ story board

3.2.1.2 **หลักการจัด blocking** สุวรรณดี จักรวรรุช (2550) ได้อธิบายถึงหลักการในการจัด blocking ไว้ดังนี้

(1) **ให้มองเห็น** ผู้ชมจะต้องมองเห็นว่าใครพูด กำลังทำอะไร กับใครอย่างไร นักแสดงจึงต้องเรียนรู้การยืน นั่ง เดิน เพื่อเปิดตัวให้กับคนดู รู้จักหลีกเลี่ยงการยืนบังกันในกรณีที่ตัวละครนั้นเป็นเป้าสายตา (Focus) ของฉากนั้น แต่ไม่จำเป็นว่านักแสดงจะต้องหันหน้าเข้าหาคนดูตลอดเวลาเพราะจะดูว่าจใจจนเกินไป

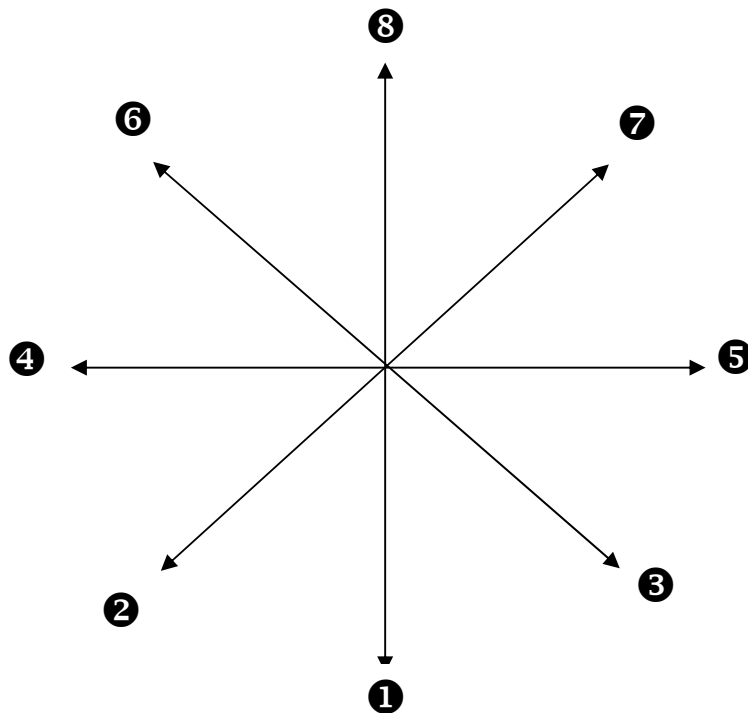
(2) **เพื่อความสวยงาม** ในแง่ขององค์ประกอบศิลป์ (Composition) โดยอาจเลือกใช้ระดับ (level) เช่น พื้นเวทีที่ยกระดับ หรือตำแหน่งนั่ง ยืน นอน ของตัวละคร ในการจัดองค์ประกอบภาพ ตำแหน่งบนเวทีจะสร้างอารมณ์และความรู้สึก ที่แตกต่างให้กับคนดูได้ การไม่ยืนเรียงในแนวระนาบเป็นแถวหน้ากระดานก็ด้วยเหตุผลในข้อนี้

(3) **เหตุผลของตัวละคร** ผู้กำกับและนักแสดงมักให้ความสำคัญกับข้อนี้มากที่สุด ตัวละครบนเวทีจะต้องมีเหตุผลหรือมีแรงจูงใจ (Motivation) ทุกครั้งที่ลงมือกระทำ หรือ เคลื่อนไหวอยู่บนเวที การหาแรงจูงใจที่เพียงพอมารองรับจะทำให้นักแสดงดูเป็นธรรมชาติ ไม่ใช่หุ่นยนต์ที่เคลื่อนไหวไปตามคำสั่งของผู้กำกับ การวาง blocking ด้วยเหตุผลของตัวละครจึงเกิดจากการตีความอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครแล้วแปรค่าเป็นการกระทำและเคลื่อนไหวสู่ตำแหน่งต่างๆ บนเวที ซึ่งจะช่วยให้สื่อความหมายให้กับการแสดงได้เป็นอย่างดี

3.2.2 **การจัดวางตำแหน่งของร่างกายและทิศทางการหันตัว** การจัดวางตำแหน่งของร่างกาย และทิศทางการหันตัวของนักแสดง อาศัยเดียวกันจากหลักการมองเห็นและการได้ยินชัดเจนมากน้อยเพียงใด การที่ตัวละครหันอยู่ในตำแหน่งใด จะมีผลต่อความสำคัญ

ของบทบาทและน้ำหนักของการแสดง เช่น ถ้า A ยืนเปิดตัวเต็มที่ ทำให้ผู้ชมเห็นชัดทั้งตัว กับ B ซึ่งยืนปิดตัวเวลาพูดหรือกระทำสิ่งใด A ย่อมจะปรากฏให้ผู้ชมเห็นเด่นชัดกว่า B ฉะนั้น เทคนิคแรกที่ผู้กำกับจะต้องดูแลเรื่องตำแหน่งของร่างกายของนักแสดงคือ “การยืนเปิดตัว” แต่ในขณะเดียวกัน เมื่อมีตัวละครอื่นอยู่ร่วมฉากด้วย ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครย่อมมีผลต่อตำแหน่งและทิศทาง จะต้องปรับเปลี่ยนไปตามบทบาท และความสำคัญตามความเหมาะสม ตำแหน่งการหันตัวของนักแสดงมีอยู่ 8 ระดับ ดังนี้ (มัทนี รัตนิน, 2546, หน้า 104-105)

- | | |
|-------------------------|---------------------|
| (1) Full front | - หันหน้าตรงเต็มตัว |
| (2) One quarter right | - ปิดตัว ¼ ขวา |
| (3) One quarter left | - ปิดตัว ¼ ซ้าย |
| (4) Profile right | - หันข้าง - ขวา |
| (5) Profile left | - หันข้าง - ซ้าย |
| (6) Three quarter right | - ปิดตัว ¾ ขวา |
| (7) Three quarter left | - ปิดตัว ¾ ซ้าย |
| (8) Full back | - หันหลังเต็มตัว |



ภาพที่ 5.2 ตำแหน่งการหันตัว

ที่มา : มัทนี รัตนิน, 2546, หน้า 105

3.2.3 การเน้นความสำคัญและจุดสนใจบนเวที มัทนี รัตนิน (2546, หน้า 161-162) ได้กล่าวถึง การเน้นความสำคัญและจุดสนใจบนเวทีไว้ ดังนี้ องค์ประกอบศิลปะทุกอย่างจะต้องมีจุดสนใจ (focus) ซึ่งมีจุดศูนย์กลางของภาพที่ดึงดูดสายตาของผู้ชม อาจเรียกว่า “หัวใจ” ของภาพ หากส่วนต่างๆ ในองค์ประกอบมีความสำคัญและน้ำหนักเท่าๆ กัน ก็จะน่าเบื่อหน่าย ไม่น่าสนใจ เพราะทุกอย่างจะดูกระจัดกระจายไม่มีเป้าหมาย ในละคร ตัวละครที่เป็นจุดสนใจคือ ผู้ที่พูดบทที่สำคัญมากหรือสำคัญที่สุดในหน่วยนั้น ซึ่งอาจจะเป็นบทที่ยาวหรือมีความรุนแรง เสริมด้วยกิริยาท่าทางและการกระทำที่เด่น เมื่อหน่วยเปลี่ยนไป จุดสนใจจะเปลี่ยนไปด้วย อาจจะมีคนอื่นมาแทนที่ในขณะที่ตัวละครที่เหลือจะปรับเปลี่ยนตำแหน่งและท่าทางให้สัมพันธ์กับตัวเด่นตัวใหม่นั้น ผู้กำกับการแสดงจะต้องรู้เทคนิคในการเน้นความสำคัญของตัวละครจากภาวะที่เขายังไม่มีความสำคัญทำให้เขาโดดเด่นขึ้นมา โดยเข้ามามีบทบาทในเวที (take stage) และพูดบทที่สำคัญ

3.2.3.1 วิธีการเน้นความสำคัญ (emphasis) มีหลายวิธี ดังนี้

1) **ตำแหน่งของร่างกาย (body positions)** วิธีที่ง่ายและสะดวกที่สุดในการจะได้รับความสำคัญทันที ก็คือหันตัวเปิดเต็มที่ (full front) หรือยืนขึ้น ทั้งนี้ ต้องปรับเปลี่ยนตำแหน่งร่างกายของตัวละครอื่นที่อยู่ข้างเคียง และในฉากนั้นด้วย นอกจากนี้ยังต้องคำนึงถึงแนวของละคร (style) ว่าเป็นแนวเหมือนจริง เหมือนจริง หรือคลาสสิกเพื่อรับรู้บรรยากาศของเรื่อง

2) **บริเวณพื้นที่บนเวที (stage areas)** แต่ละบริเวณมีความสำคัญต่างกัน ถ้าตัวละครอยู่บริเวณกลางเวที ก็จะได้ความสำคัญมากที่สุด ทั้งนี้ ต้องคำนึงถึงปัจจัยอื่นประกอบด้วย เช่น ตำแหน่งร่างกาย ท่ายืน นั่ง ความสูงต่ำ ฯลฯ

3) **แถบพื้นที่บริเวณ (plane)** สัมพันธ์กับข้อ 2 พื้นที่แถบหน้าของเวที (downstage plane) จะมีความสำคัญมากกว่าแถบหลัง (upstage plane) ตัวละครที่อยู่แถบหน้า จะได้รับการเน้นความสำคัญทันที

4) **ระดับสูงต่ำ (level)** การยกระดับให้ตัวละครสูงขึ้น ทำให้ตัวละครนั้นสำคัญขึ้นด้วยอาจใช้วิธีให้ยืนบนแท่นหรือชั้นบันได หรือนั่งบนเก้าอี้หรือบนเก้าอี้สูง และให้ตัวละครอื่นอยู่ในระดับต่ำกว่า

5) **ความตรงกันข้าม (contrast)** ถ้าตัวละครอยู่ในตำแหน่ง หรือทิศทางที่ตรงกันข้ามกับตัวละครอื่นทั้งหมด ก็จะได้รับเน้นความสำคัญมาก บางที่เรียกว่า counter emphasis ยกตัวอย่างเช่น ทุกคนหันไปทางขวาส่วนตัวละครนี้หันไปทางซ้ายคนเดียว หรือทุกคนยืนหมด ตัวละครนี้นั่งอยู่คนเดียวผู้ชมจะสนใจตัวนี้ เพราะแตกต่างจากฝูง ความตรงกันข้ามนี้ใช้ได้สำหรับข้อ 1, 2, 3 และ 4 ด้วย

6) การใช้พื้นที่ (space) การเว้นระยะห่างให้ตัวละครมีพื้นที่รอบตัวมากกว่าผู้อื่น หรือแยกตัวออกจากผู้อื่น จะทำให้ตัวละครนั้นเด่น และมีความสำคัญมากขึ้น (นักแสดงบางคนใช้วิธีนี้โดยยืนเด่นห่างจากผู้อื่น เพื่อให้ตัวมีความสำคัญ จนบางครั้งดูผิดธรรมชาติ โดยเฉพาะในฉากที่ควรจะมีใกล้ชิดสนิทสนมกับตัวละครที่เป็นคู่แสดง)

7) การเน้นโดยลักษณะที่เหมือนกันโดยซ้ำกัน (repetition) ตัวอย่างเช่น ถ้าตัวละครตัวหนึ่งมีอีกตัวหนึ่งซ้อนหลังในลักษณะคล้ายกัน ตัวหน้าจะมีความสำคัญขึ้น ถ้าเพิ่มตัวละครข้างหลังมากขึ้น ก็จะทำให้ตัวหน้ายิ่งเด่น เช่น กษัตริย์มีข้าราชการบริวารตามหลัง หรือถ้าตัวละครนั่งหรือยืนอยู่ข้างเก้าอี้ที่มีพนักสูง หรือข้างกรอบประตู ก็จะเป็นการเน้นเส้นแนวตั้งของตน ทำให้ดูเด่นเป็นการเสริมน้ำหนักให้ตัวละครนั้นสำคัญขึ้น เหมือนมีปริมาณมากขึ้น

3.2.3.2 รูปแบบการเน้นความสำคัญ (visual emphasis) เนื่องจากละครเวทีเป็นการนำเสนอภาพการแสดงต่อสายตาผู้ชม ในระยะไกลที่สามารถมองเห็นได้ทั่วทั้งเวที และทุกสิ่งที่เกิดบนเวทีนั้นจะเกิดขึ้นพร้อมๆ กัน แต่คนดูจะต้องเห็นเพียงหนึ่ง อย่างในเวลาหนึ่งๆ เท่านั้น ทั้งนี้เนื่องจากเวทีละครไม่มีกล้องที่ทำหน้าที่ซูมหรือโคลสอัพ เช่นเดียวกับเทคนิคของภาพยนตร์ ดังนั้น ผู้กำกับการแสดงละครเวทีจึงจำเป็นต้องมีวิธีเน้นความสำคัญของภาพให้คนดูได้มองไปยังภาพสำคัญที่ต้องการเน้นในเวลานั้นๆ ทั้งนี้ David Sievers, Harry Stiver และ Stanley Khan (1974) ได้แบ่งรูปแบบของการเน้นความสำคัญด้วยภาพการแสดงบนเวทีไว้ 5 ชนิด ได้แก่

1) Single emphasis คือการทำให้ผู้ชมเห็นตัวละครเพียงคนเดียวในเวลาเดียว แม้จะมีตัวละครตัวอื่นที่อยู่ใกล้ๆ กัน แต่ผู้ชมก็จะมองไปที่คนที่ผู้กำกับเน้นเพียงคนเดียวเท่านั้น

2) Shared emphasis การเน้นความสำคัญ 2 ตำแหน่ง สลับกันไปมา โดยไม่มีการขัดจังหวะไปมองที่อื่น คล้ายกับการดูเทนนิส

3) Secondary emphasis การเน้นความสำคัญกับตัวละครที่ไม่ใช่ผู้แสดงบทบาทหลักในฉากนั้น แต่เป็นผู้ที่มีส่วนร่วมในสถานการณ์ และปฏิกิริยาของเขาอาจจะมี ความสำคัญต่อเรื่อง การเน้นความสำคัญแบบนี้คือการที่คนดูเหลือบไปมองตัวละครตัวนั้นเพียงครั้งคราว

4) Multiple emphasis คือการเน้นความสำคัญที่หลายๆ จุดพร้อมๆ กัน มักใช้กับฉากที่มีกลุ่มคนเป็นจำนวนมาก การเน้นแบบนี้ควรทำเพียงชั่วคราวเท่านั้น และควรเปลี่ยนไปเน้นแบบ single emphasis ต่อมา มิฉะนั้นแล้วผู้ชมจะสับสนว่าควรจะดูที่อะไร

5) *Offstage emphasis* คือการเน้นความสำคัญที่สิ่งที่อยู่นอกเวที เช่น เสียงฝีเท้าคนเดิน เสียงปิดประตู เป็นต้น

3.2.3.3 การสร้างจุดสนใจรวม (focus) มัทนี รัตนิน (2546, หน้า 162-163) ได้แบ่ง จุดสนใจรวมไว้ 2 ประเภท คือ จุดสนใจโดยตรง จุดสนใจโดยอ้อม ดังนี้

(1) *สร้างจุดสนใจโดยตรง (direct focus)* ในองค์ประกอบภาพ ส่วนใหญ่จะมีจุดสนใจโดยตรงจุดเดียว ซึ่งตัวละครทุกตัวในฉากจะมุ่งไปที่จุดนั้น แต่อาจดูไม่เป็นธรรมชาติ เพราะเป็นระเบียบมากเกินไป ถ้าจะให้ดูอ่อนลง เป็นธรรมชาติมากขึ้น อาจจะใช้วิธีเน้นทางอ้อม

(2) *สร้างจุดสนใจโดยอ้อม (delayed focus หรือ indirect focus)* คือ แบ่งการดึงดูดยาตาผู้ชมเป็น 2 ขั้นตอน คือ ถ้า A เป็นตัวที่เป็นจุดสนใจ ให้ B, C หันไปมอง A ส่วน D หันไปมอง E ซึ่งมอง A อยู่อีกทอดหนึ่ง สายตาของผู้ชมจะมองไปที่ D และมองตาม D ไปที่ E แล้วจึงวกมาหา A เป็นการไปสู่จุดสนใจช้าไปขั้นหนึ่ง ทำให้องค์ประกอบของภาพดูนุ่มนวล และเป็นธรรมชาติมากขึ้น

4. ลักษณะขององค์ประกอบภาพที่ดี

มัทนี รัตนิน (2546, หน้า 160-161) ได้แบ่งลักษณะขององค์ประกอบที่ดีไว้ 4 ประการ ดังนี้

4.1 **เป็นธรรมชาติ** การจัดวางตัวละครควรทำตามลักษณะและพฤติกรรมธรรมชาติของมนุษย์ในชีวิตจริง ซึ่งขึ้นกับแรงจูงใจหรือแรงผลักดัน (motivation) ตัวอย่างเช่น องค์ประกอบของคนในสวนสาธารณะจะต่างจากองค์ประกอบของคนในห้องรับแขกคนที่นิสัยไม่ถูกกันจะจัดวางตัวเองอยู่ในตำแหน่งต่างจากคนที่ชอบพอกัน คนแก่จะอยู่ในตำแหน่งร่างกาย (body position) ต่างจากคนหนุ่มสาวหรือเด็กคนที่มีบุคลิกเก๋ จะอยู่ในอิริยาบถต่างจากพวกที่ทำตัวสบายๆ เปิดเผยว่าเรื่ง ผู้กำกับการแสดงจะต้องคำนึงถึงความเป็นจริงตามธรรมชาติเป็นอันดับแรก

4.2 **มีความหมาย** แสดงสถานการณ์หรือเหตุการณ์ เรื่องราวบางอย่าง เรียกว่า picturization ตัวอย่าง เช่น ภาพอาจารย์นั่งบนแท่น มีสานุศิษย์นั่งล้อมรอบมองดูอาจารย์ หรือ กษัตริย์ยืนประกาศแก่ราษฎร หรือประชาชนยืนประท้วงรัฐบาล หรือสมาชิกในครอบครัวนั่งและยืนชุมนุมในงานศพ มีทนายเฒ่าเข้ามาที่ประตูเพื่ออ่านพินัยกรรม ทุกคนหันไปจับตาดูทนายคนนั้น โดยไม่ต้องมีบทพูด ผู้ชมก็สามารถเดาเหตุการณ์หรือเรื่องราวในละครตอนนั้นได้จากองค์ประกอบเหล่านี้

4.3 แสดงความรู้สึกและอารมณ์ (สัมพันธ์กับข้อ 2 และการสร้างภาพ) คือ การจัดวางตัวละคร และท่าทางที่แสดงออกของตัวละครแต่ละตัว จึงบ่งบอกถึงความรู้สึกและอารมณ์ในฉาก ทั้งนี้ ผู้กำกับการแสดงจะต้องบ่งบอกให้นักแสดงรู้ถึงอารมณ์และความรู้สึกในหน่วยนั้นให้ชัดเจน ยกตัวอย่างเช่น ในข้อ 2 ให้สาธุศิษย์เกรงกลัวอาจารย์ และนั่งหวัด หรือให้รู้สึกรักใคร่บูชาอาจารย์เป็นเทพเจ้า มองดูด้วยความศรัทธาอย่างเต็มล้น หรือให้กษัตริย์ที่ยืนประกาศแก่ราษฎรนั้นขึ้นครองอย่างไม่เป็นธรรมมีท่าข่มขู่แสดงอำนาจที่ไม่ชอบธรรมหรือให้ประชาชนที่มาประท้วงรัฐบาลส่วนหนึ่งมีความเดือนร้อนจริงแต่อีกส่วนหนึ่งได้รับสินจ้างรางวัลมาประท้วง การแสดงออกและการรวมกลุ่มจะต่างกัน หรือในฉากงานศพ ให้สมาชิกส่วนใหญ่ไม่รักผู้ตาย แต่อยากมาฝังพินัยกรรม เพราะความโลภ ต้องการจะได้มรดก

4.4 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร (สัมพันธ์กับข้อ 2 และ 3) ในองค์ประกอบของคนหมู่มาก จะมีบางคนที่เป็จุดสนใจ มีความสำคัญและบทบาทมากกว่าผู้อื่น เช่น ตัวอาจารย์ที่นั่งแท่น กษัตริย์ หัวหน้าพวกประท้วง ทนายที่เข้ามาอ่านพินัยกรรม ตัวละครอื่นที่อยู่ในองค์ประกอบจะเข้ากลุ่มกันตามลักษณะความสัมพันธ์ที่มีต่อกัน หรืออาจอยู่แยกกัน ดังที่กล่าวมาแล้วในข้อ 1 ตามธรรมชาติของมนุษย์

5. องค์ประกอบศิลป์ในงานออกแบบเพื่อการแสดง

การสร้างภาพบนเวที เปรียบได้กับการวาดภาพของจิตรกร ดังนั้น ผู้กำกับการแสดงจึงควรจะมีความรู้ด้านทัศนศิลป์ (visual arts) ด้วย ซึ่งองค์ประกอบศิลป์แต่ละประการนั้น ก็จะมีคุณสมบัติเฉพาะตัวที่แตกต่าง และส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมไม่เหมือนกัน ฤทธิรงค์ จิวากานนท์ (2550, หน้า 145-153) ได้แบ่งองค์ประกอบศิลป์ (elements of art) และ หลักการออกแบบ (principles of design) ไว้ดังนี้

5.1 เส้น (line)

เส้นมีหลายชนิด เช่น เส้นตรง เส้นโค้ง เส้นคด เส้นหยัก ฯลฯ เส้นแต่ละชนิดให้ความรู้สึกที่ต่างกัน และทำให้รู้สึกถึงทิศทางของการเคลื่อนไหว ผู้ออกแบบใช้เส้นในการสร้างภาพบนเวทีในหลายลักษณะ ดังนี้

- ✓ เส้นทำให้เกิดรูปร่าง และกำหนดขอบเขตพื้นที่
- ✓ เส้นเปลี่ยนแปลงได้ โดยการทำมุม โค้ง งอ
- ✓ เส้นโค้งและเส้นตรงทำให้เกิดจังหวะ (rhythm) ภาพของบนเวที
- ✓ เส้นเป็นตัวแยกสีหนึ่งออกจากอีกสีหนึ่ง แยกวัตถุออกจากพื้นที่ว่าง

- ✓ เส้นสร้างมิติลวงตา (perspective)
- ✓ เส้นทำให้เกิดทิศทางการเคลื่อนไหว

ภาพบนเวทีของแต่ละละคร ผู้ออกแบบใช้เส้นในลักษณะต่างๆ ขึ้นอยู่กับว่าผู้ออกแบบจะรู้สึกและเห็นภาพของเรื่องนั้นๆ อย่างไร เช่น บางเรื่องอาจจะมีเส้นแนวขวางจำนวนมาก เพราะต้องการให้ผู้ชมรู้สึกว่ามีพื้นที่กว้างมาก บางเรื่องอาจมีเส้นแนวตั้งมากมายบนเวที เพราะต้องการให้ผู้ชมรู้สึกว่ามีพื้นที่สูงใหญ่ เป็นต้น

5.2 รูปร่างและรูปทรง (shape and form)

รูปร่าง มีลักษณะเป็น 2 มิติ เช่น รูปร่างสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ห้าเหลี่ยม วงกลม รูปร่างตามธรรมชาติ ฯลฯ ส่วนรูปทรงมีลักษณะเป็น 3 มิติ เช่น รูปทรงลูกบาศก์ รูปทรงกรวย รูปทรงกลม ฯลฯ เราจะเห็นรูปร่างและรูปทรงในลักษณะของฉาก เครื่องแต่งกาย และเครื่องประกอบฉาก บนเวทีมีทั้งรูปร่างและรูปทรง ประกอบเข้าเป็นส่วนหนึ่งของภาพรวมบนเวที ทำให้เกิดมิติ ความสมดุล และความเป็นเอกภาพ

5.3 สี (color)

สีเป็นส่วนประกอบบนเวทีละคร ที่มีผลต่อการรับรู้ของผู้ชมมากที่สุด สีบ่งบอกความรู้สึก และบรรยากาศของละครได้อย่างชัดเจน อีกทั้งยังแสดงถึงรสนิยมของผู้ออกแบบในการใช้สีในทุกๆ พื้นที่บนเวที เราไม่เพียงแต่คำนึงถึงความเหมาะสม และความสวยงามของสีบนเวทีเท่านั้น สีบางสียังสร้างจุดเด่นหรือจุดสนใจมากกว่าสีอื่น และมีผลทางจิตวิทยาทางการรับรู้ด้วย

ที่สำคัญคือ แม้ว่าแต่ละสีจะทำให้ผู้ชมรู้สึกตอบรับบางอย่าง แต่สีไม่ได้มีความหมายในตัวเอง ถ้าผู้ออกแบบยึดติดกับการให้ความหมายของสีที่นิยมกัน เช่น สีดำหมายถึง ความชั่ว สีขาว หมายถึง ความดี สีแดง หมายถึง จิตใจที่เร้าร้อน เมื่อนั้นผู้ออกแบบจะขาดอิสระทางความคิด เพราะได้ถูกจำกัดอยู่กับความหมายที่ตนกำหนดขึ้น และผู้ชมก็จะไม่เข้าใจสีที่ผู้ออกแบบกำหนดขึ้นมา หรืออาจจะเข้าใจผิดได้ ยกเว้น สีที่เป็นสัญลักษณ์สากล เช่น ในละครจีน สีเหลืองคือสีของจักรพรรดิ เป็นต้น

5.4 พื้นผิว (texture)

พื้นผิวของวัตถุทำให้เราเกิดความรู้สึกต่อภาพที่เห็น แม้ไม่ได้สัมผัสก็ตาม ลักษณะของพื้นผิวสามารถสะท้อนให้เห็นบรรยากาศของละคร และผู้ออกแบบอาจต้องการสื่อสารความคิดออกมาผ่านลักษณะของพื้นผิว เช่น

- ✓ พื้นผิวหยาบให้ความรู้สึกถึงความผิด ความแข็งแกร่ง

- ✓ พื้นผิวเรียบมันให้ความรู้สึกถึงความลื่น หนัก และเกิดเสียงกังวานเมื่อถูกระทบ
- ✓ ลวดลายบนพื้นผิวอาจสร้างจุดสนใจให้กับตัวงาน
- ✓ พื้นผิวที่แยกแยะได้ด้วยการสัมผัส เช่น พื้นผิวขรุขระ เรียบ มัน จะมีความสัมพันธ์กับแสงที่มากกระทบ เมื่อแสงเปลี่ยนไป ลักษณะผิวก็เปลี่ยนไปด้วย

5.5 พื้นที่ว่าง (space)

ภาพบนเวที เกิดจากการใช้พื้นที่ว่างทั้งแนวตั้ง และแนวนอน พื้นที่ว่างบนเวทีทำให้เกิดมิติสมจริงของภาพรวมทั้งหมด เช่นเดียวกับงานประติมากรรม พื้นที่ว่างโดยรอบ ถือเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ภาพบนเวทีเกิดความงามยิ่งขึ้น แก้ว เต๋อ ประติมากร หน้าต่าง โคมไฟ และเครื่องประกอบการแสดงอื่นๆ จะสร้างภาพบนเวทีให้เกิดความงามขึ้นได้ ขึ้นอยู่กับตำแหน่งและขนาดที่เหมาะสมกับพื้นที่ว่างบนเวทีโดยรอบทั้งหมด ยิ่งไปกว่านี้ พื้นที่ว่างนี้ ยังมีผลต่อการเคลื่อนไหวของนักแสดง ซึ่งมีผลต่อการสื่อสารความหมายของละครให้ชัดเจน

5.6 ความสมดุล (balance)

ความสมดุลของงานทัศนศิลป์ ต่างกับความสมดุลบนเวทีละครตรงที่ ความสมดุลบนเวทีละครไม่ได้เกิดจากส่วนประกอบของเส้น สี รูปร่าง รูปทรงของวัตถุเท่านั้น แต่การเคลื่อนไหวของนักแสดง และตำแหน่งของนักแสดงยังเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่ง ความสมดุลแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

5.6.1 ความสมดุลแบบสมมาตร (symmetrical balance) คือ เมื่อเราขีดเส้นสมมุติตรงกลางเวที ภาพด้านหนึ่งจะเหมือนภาพอีกด้านหนึ่ง

5.6.2 ความสมดุลแบบอสมมาตร (asymmetrical balance) คือ ความสมดุลที่เกิดได้โดยทำให้มีความรู้สึกว่่าน้ำหนักทั้งสองข้างเหมาะสมกัน

5.7 สัดส่วน (proportion)

สัดส่วนที่สวยงามเกิดขึ้นเมื่อสิ่งต่างๆ ที่อยู่บนเวทีละครมีสัดส่วนที่มีความสัมพันธ์เหมาะสมกัน ทำให้ภาพรวมบนเวทีมีความกลมกลืนและเสริมสร้างความหมายของละคร ซึ่งสัดส่วนที่เหมาะสมในที่นี้หมายรวมทั้ง สัดส่วนของขนาดและรูปร่างของสิ่งต่างๆ และสัดส่วนของสีอีกด้วย นอกจากความสวยงามที่ได้จากสัดส่วนแล้ว สัดส่วนยังทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกอื่น ๆ อีก เช่น ฉากปราสาทพระราชวัง มักมีผนังและเพดานสูง ประตูหน้าต่างขนาดใหญ่ ทำให้รู้สึกถึงความยิ่งใหญ่ ใ้อ่า น้ำเกรงขาม ขณะที่ละครบางเรื่องเกิดขึ้นในห้องใต้ดิน มีผนังเตี้ยเพดานต่ำ ทำให้รู้สึกถึงความอึดอัด คับแคบ เป็นต้น

5.8 จุดเด่น (emphasis)

การสร้างจุดเด่นบนเวที คือการดึงสายตาให้ผู้ชมมองไปที่จุดๆ นั้น สามารถทำได้ โดย การแสดงที่โดดเด่นและสื่อความหมาย การแต่งกายของนักแสดง หรือสิ่งแวดล้อมโดยรอบ ของนักแสดง

✓ การใช้พื้นที่บนเวที สามารถสร้างจุดสนใจให้เกิดขึ้นได้ หมายถึง การวางฉาก และองค์ประกอบต่างๆ บนเวที การยกระดับพื้นที่ การกำหนดขนาดและสัดส่วนของเครื่อง ประกอบฉาก เพื่อให้พื้นที่แต่ละส่วนมีความชัดเจน รวมทั้งความสัมพันธ์ของนักแสดงและ ภาพรวมของเวทีโดยรวม

- ✓ การยกระดับพื้นที่บนเวที (level) ช่วยสร้างจุดเด่นให้นักแสดงได้
- ✓ การจัดวางตำแหน่งของนักแสดง (position) ช่วยสร้างจุดเด่นให้นักแสดงได้
- ✓ การใช้แสง ช่วยสร้างจุดเด่นบนเวทีได้

5.9 จังหวะ (rhythm)

จังหวะเกิดจาก การซ้ำ (repetition) และจุดเด่น (emphasis) การซ้ำนี้อาจทำได้ โดยการใช้เส้น สี หรือรูปร่าง ซ้ำๆ หลายๆ ครั้ง จัดวางไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง ทำให้เกิดการ เคลื่อนไหวของภาพที่นำสายตาไปสู่จุดใดจุดหนึ่ง

5.10 เอกภาพ (unity)

เอกภาพบนเวทีเกิดขึ้นเมื่อองค์ประกอบต่างๆ บนเวทีเมื่ออยู่รวมกันแล้วมีความ เหมาะสม ทั้งนี้องค์ประกอบทั้งหมดต้องสัมพันธ์กับนักแสดงและการแสดงเป็นสำคัญ นอกจากนี้เอกภาพบนเวที ยังเกิดจากการเลือกใช้ วัสดุ สี เส้น พื้นที่ ตำแหน่ง ฯลฯ ที่สอดคล้อง กันอีกด้วย

6. หลักการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ในงานออกแบบเพื่อการแสดง

มัทนี รัตติน (2546, หน้า 158-160) กล่าวถึงองค์ประกอบของภาพที่ดี และมีศิลปะ จะต้องประกอบด้วย

6.1 เอกภาพ (unity) คือ

- 6.1.1 ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในจุดหมายการจัดวางสิ่งต่างๆ (arrangement)
- 6.1.2 การเลือกสรร (selection)
- 6.1.3 การเน้นจุดสำคัญ (intensification หรือ emphasis)

6.1.4 ทุกสิ่งที่เลือกสรรมาจัดวางในฉากจะต้องมีเหตุผล จุดมุ่งหมาย และมีบทบาทในการประกอบกันเข้าเป็นองค์ประกอบนั้น หากผู้ชมสามารถเห็นสิ่งหนึ่งสิ่งใดไม่สอดคล้องกับส่วนอื่นโดดเดี่ยวออกมา องค์ประกอบนั้นก็ไม่มีเอกภาพ นอกเสียจากว่าผู้กำกับการแสดงหรือผู้ประพันธ์ตั้งใจจะให้ละครนั้นขาดเอกภาพ เช่น ในละครแนวแอบส์เวิร์ด (absurd) เป็นต้น เพื่อสื่อความหมายว่า ชีวิตและโลกนี้สับสนและอลหม่าน ยุ่งเหยิง ไม่มีเอกภาพ

6.2 ความหลากหลาย (variety) ความหลากหลายของการจัดวางภาพองค์ประกอบ ทำให้มีการเปลี่ยนแปลงที่น่าสนใจหากผู้กำกับการแสดงสร้างองค์ประกอบที่ซ้ำซากจะน่าเบื่อหน่าย เพราะทุกขณะที่มีการเปลี่ยนมิติเวกซ์แนล ยูนิต (motivation unit) และฉากในเรื่อง ผู้กำกับการแสดงควรจะมีการจัดองค์ประกอบใหม่ทุกครั้งซึ่งทำให้มีความเคลื่อนไหวและพัฒนาก่อเกิดขึ้น ทั้งหมดจะเป็นกระบวนการ คือ การสร้างภาพที่ 1 แล้วสลายภาพที่ 1 เพื่อสร้างภาพที่ 2 แล้วสลายภาพที่ 2 ต่อๆ กัน ดังนี้ (ภาพ 1 สลายตัว – เป็นภาพ 2 สลายตัว – สร้างใหม่ – เป็นภาพ 3 ฯลฯ) การสลายตัว และการสร้างภาพใหม่ คือ การเคลื่อนไหว ตัวละครจะเคลื่อนไปประกอบกลุ่มใหม่ (composition movement) ทั้งนี้ ความซ้ำเร็วของการคงภาพองค์ประกอบแต่ละภาพไว้นั้น ขึ้นอยู่กับความแรงมากน้อยของแรงผลักดัน (motivational force) เปรียบเทียบคล้ายภาพในกรอบแต่ละกรอบ (frame) ในภาพยนตร์ที่ต่อเนื่องกันเป็นลำดับ

6.3 การเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน (coherence) ส่วนต่างๆ ในองค์ประกอบ จะต้องเชื่อมโยงกันซึ่งจะทำให้เกิดเอกภาพ คือ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ถ้าส่วนประกอบแตกแยกไปคนละทิศละทางไม่สัมพันธ์กันเลย องค์ประกอบนั้นไม่มีเอกภาพ หรือแยกเป็น 2 กลุ่มโดยไม่สัมพันธ์กัน หรือ ถ้าตัวละครยืนห่างกันคนละจุด คนละมุมก็จะเกิดความรู้สึกกระจัดกระจายไร้จุดหมาย แม้ในฉากที่มีการบรรจบระหว่างสองฝ่าย ตัวละครฝ่ายตรงข้ามยังต้องเกี่ยข้องกันในการกระทำ เช่น ฟันดาบ ลูรับ ปะทะกัน ถ้านวนเวทีเหลือตัวละครเพียง 2 คน หรือ 3 คน สายตาของผู้ชมจะจับอยู่เฉพาะกลุ่มเล็กนี้ ไม่มองทั้งฉาก เหมือนกล่องถ้วยระยะใกล้ (close up) ภายในกลุ่มย่อยนั้นก็ต้องมีความสัมพันธ์กันและเมื่อดูภาพรวมก็ต้องมีองค์ประกอบด้วย

6.4 ความสมดุล (balance) โดยธรรมชาติแล้ว มนุษย์ต้องการความสมดุลในทุกสิ่งของชีวิตถ้าเรามองเห็นอะไรเอียงมากไปข้างหนึ่ง สัญชาตญาณของเราคือ พยายามจะดันสิ่งนั้นให้ตรงหรือดึงอะไรมาถ่วงน้ำหนักให้สมดุล เช่น ถ้าเราเอียงซ้ายมากไปจะล้มต้องกางแขน หรือขาขวาออกมาถ่วงดุลให้ตัวทรงอยู่ได้ ไม่ล้ม ฉะนั้น ความสมดุลหรือการถ่วงดุลจะเกิดจากสิ่งตรง

ข้าม เช่น คนที่มีบุคลิกกรุนแรงกับเงียบขรึมเยือกเย็น สีขาวตัดกับดำ โดยจัดสัดส่วนให้ถูก คือ ถ้าสีใดหนักและแรงก็ใช้จำนวนปริมาณน้อย ส่วนสีเบาที่ใช้ปริมาณมาก จึงจะถ่วงกันได้

สรุป

ความรู้ด้านการออกแบบ และการสร้างภาพบนเวที นับเป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้กำกับการแสดงไม่แพ้ความรู้ด้านอื่นๆ เพราะหากปราศจากความรู้ด้านนี้แล้ว ผู้กำกับการแสดงอาจจะสร้างงานที่ขาดความสวยงาม และปราศจากรสนิยมไปก็ได้ สำหรับบทนี้ เป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการสร้างภาพบนเวที และการออกแบบเพื่อการแสดง ประกอบด้วย ความหมายของการสร้างภาพบนเวทีและการออกแบบเพื่อการแสดง แนวการนำเสนอละครและรูปแบบของเวที องค์ประกอบของภาพบนเวที ลักษณะขององค์ประกอบภาพที่ดี องค์ประกอบศิลป์ในงานออกแบบ และหลักการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ในงานออกแบบเพื่อการแสดง ทั้งหมดนี้จะเป็นแนวทางในการขยายมุมมองด้านทัศนศิลป์เพื่อการแสดง ให้กับผู้กำกับการแสดงได้เป็นอย่างดี

คำถามทบทวน

1. จงอธิบายหลักการออกแบบเพื่อการแสดงตามที่ท่านเข้าใจ
2. แจกแจงรูปแบบเวทีสำหรับการแสดง และสไตล์ของละครแต่ละแบบ
3. อธิบายการทำงานด้านการออกแบบของผู้กำกับการแสดง
4. ผู้กำกับการแสดงสั้นๆ โดยออกแบบการเคลื่อนไหวของนักแสดงอย่างสวยงามและมีความหมาย
5. หาบทละครสั้น เรื่องสั้น หรือเรื่องแต่งใดๆ ที่รู้จักและนำมาออกแบบภาพที่จะเกิดขึ้นบนเวที

เอกสารอ้างอิง

- ชูโรมาน เวศยาภรณ์. (2541). **งานฉากละคร 1**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มัทนี รัตน์. (2546). **ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะการกำกับการแสดงละครเวที**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ฤทธิรงค์ จิวากานนท์ (2550) ภาพบนเวที. ใน นพมาศ แวงหงส์, **ปริทัศน์ศิลปการละคร** (หน้า 139-153). กรุงเทพฯ : ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สดใส พันธุมโกมล. (2542). **ศิลปะของการแสดงละครสมัยใหม่**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เสาวนุช ภูวนิชย์. (รวบรวม) (2536). **เอกสารประกอบการสอนวิชาการกำกับการแสดง**. กรุงเทพฯ : คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2543) **นาฏศิลป์ปริทรรศน์**. กรุงเทพมหานคร : ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Sievers, W. David; Stiver, Harry E., Jr; and Khan, Stanley. (1974). **Directing for the Theatre**. Iowa : WM. C. Brown Company Publishers.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ทางอินเทอร์เน็ต

- สุวรรณดี จักรวารุช (2550). **อยากทำละครเวทีจะเริ่มอย่างไรดี**. สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม, 2548, จาก www.dass.co.th